
COLECCIÓN MICROMANÍA
Estrategia
Rol
5

MICRO manía

Edita: **Hobby Press, S.A.**
Redacción: **Carmelo Sánchez, Gonzalo Torralba, Anselmo Trejo, Fernando Herrera, Pedro J. Rodríguez, Juan Antonio Pascual.**
Edición y Diseño: **Equipo Micromanía.**

Imprime: **Pentacrom S.L.**
Depósito Legal M-15.436-1985
Este suplemento se incluye conjunta e inseparablemente con Micromanía.



Índice

LA VIDA COMO ESTRATEGIA

Por más que lo pienso no puedo comprender cómo aún hoy puede haber adictos a los juegos de ordenador que no hayan echado en su vida una sola partida a un juego de estrategia. Basta una única partida al juego adecuado para que el poderoso encanto del género enganche al jugador y no lo suelte. Después de ese primer encuentro, nuestro bautismo de fuego, ya estaremos preparados para cualquier otro desafío.

Y es que ningún otro género de videojuegos nos ofrece tanta variedad de temas, tantas posibilidades y tantos papeles que adoptar. Estrategia no es sólo mover unidades en un campo de batalla, también podremos gestionar una poderosa compañía de transportes, escribir la historia de una civilización, construir nuestra propia ciudad, colonizar un continente, o defender la Tierra de un ataque extraterrestre. ¿A quién no le apetece tener un ejército completo a su disposición, visitar mundos fantásticos y medievales, luchar con los piratas del Caribe, o crear su propio parque de atracciones?

La Estrategia es el género que mejor refleja la realidad; mejor dicho, es el único que permite simular la realidad, el paso del tiempo, y los procesos evolutivos. Reproduce en nuestro ordenador la vida misma, modelizándola, y lo que es mejor, permitiéndonos modificarla.

La diversidad que el género ha ido tomando en su dilatada historia ha producido el nacimiento de numerosos subgéneros que a su vez significan otras tantas formas de entender y jugar con la estrategia. Así, tenemos los juegos en los que prima la meditación con partidas extensas y largas. Pero también podemos disfrutar de la estrategia en tiempo real, estrategia intensiva, que exige un esfuerzo táctico, pero sobre todo de habilidad; son casi arcades en los que prima la acción y la emoción. Y luego tenemos esos juegos que son una mezcla equilibrada de factores en los que se dan cita varios tipos de estrategias que exigen otros tantos comportamientos del jugador.

Y es que no hay tampoco juegos más variados que los de estrategia. Con multitud de opciones, variadas formas de afrontar cada partida, que dependen no tanto de la configuración de la misma, como de la forma que cada uno tenga de jugarla. La Estrategia es un género muy personalizado, en el que cada uno se crea sus tácticas y tiene sus trucos, que puede transmitir a los demás. Así se establece una especie de camaradería entre todos los estrategas, una relación casi sectaria.

Y es que, además de divertirnos, poner a prueba nuestra inteligencia y capacidad organizativa, también aprendemos. Por eso no es extraño que juegos de estrategia se utilicen para formar a profesionales, como «Capitalism» usado en Universidades americanas, o «Panzer General», en el entrenamiento de marines.

En resumen, la Estrategia es el género perfecto. ¿Y por qué? Pues porque sus juegos pueden ser tan divertidos como una aventura gráfica, tan adictivos como un arcade, tan realistas como un simulador de vuelo y tan competitivos como un simulador deportivo. ¿Qué más se puede pedir? Escoge el tuyo y disfruta.

PASADO, PRESENTE Y FUTURO



La estrategia está presente en los ordenadores personales desde los primeros equipos, en forma de wargames, que reproducían en el ordenador juegos de guerra de tablero muy populares en Estados Unidos e Inglaterra. Los usuarios de los primeros ordenadores buscaban la adicción y diversión que les proporcionaban los arcades, mientras que los primeros juegos de estrategia de ordenador gustaban sobre todo a la minoría que ya los conocía por el tablero, a los que no obstante preferían sobre su versión digital.

Por ello, en los 8 bits, la estrategia tuvo una difusión poco más que testimonial a través de wargames clásicos como «Arnhem» o «Desert Rats», dos de los poquísimos que llegaron a nuestro país. Pero cuando llegaron las máquinas de 16 bits –Atari, Amiga y los primeros PCs– llegaron los primeros juegos de estrategia –no wargames– plenamente difundidos, con títulos como «Defender of the Crown», «Pirates!» o «Populous» –el primer "god-game"–. Los temas históricos eran los preferidos en estos primeros tiempos. Por entonces también Sid Meier comenzaba a robarnos nuestro tiempo de ocio con «Railroad Tycoon» y «Civilization». Comenzaron a despuntar compañías como Microprose o Maxis que contaban con un buen número de títulos en sus catálogos, y crecían como la espuma los aficionados al género.

A diferencia de otros géneros, como arcades o aventuras, la estrategia nunca contó con un número de títulos muy elevado. Ello provocaba cierta carencia en determinados momentos, pero con la seguridad de que los pocos juegos que había tenían una calidad más que sobrada y al poco tiempo de su lanzamiento ya eran prácticamente clásicos. Nos vienen a la mente «Syndicate», «Dune II», «A-train», o «UFO: Enemy Unknown», todos ellos grandes obras. Pero que nadie se piense que no hay juegos de estrategia mediocres, porque se pueden citar unos cuantos, que fueron así parte por dejadez de las compañías, parte por inexperiencia en este tipo de juegos.

Pero esto se fue mejorando, y la estrategia fue entrando en su mayoría de edad. Todas las compañías comenzaron a tenerla en cuenta y a mejorar progresivamente sus productos, optimizándolos a nivel técnico y haciéndolos más agradables y fáciles de jugar, y más comprensivos para cualquiera. Incluso los wargames –paradójicamente el subgénero más numeroso dentro de la estrategia, pero también los menos jugados– fueron universalmente aceptados gracias a SSI y «Panzer General», sobre todo. Llegamos a la actualidad, con Microprose, Bullfrog, o Maxis en la brecha, junto con Westwood ►

–nunca les agradeceremos lo suficiente «Command & Conquer»–, Bluebyte, Empire y cada vez más compañías que producen buenos juegos de estrategia.

Juegos caracterizados por una realización cada vez más esmerada, sobre todo a nivel gráfico, y que participan de todos los adelantos técnicos multimedia de render 3D, sonido CD y vídeo digital, además de amplias posibilidades multijugador por red, modem o incluso Internet. En este último aspecto se perfilan como los juegos multijugador más adictivos, por encima de arcades en algunos casos. La revolución ha sido tan intensa que hasta las consolas –lugar hasta ahora acotado a la estrategia– están empezando a ver sus primeros títulos. La construcción de imperios espaciales –herencia de «Master of Orion»– y la estrategia en tiempo real son los temas más en boga, pero siempre con un marcado tono bélico. Se tiende también a la estrategia fantástica, una cierta vuelta a los orígenes, cuando el rol y la estrategia eran géneros hermanos. Podríamos decir que aún hoy lo siguen siendo, y esto es parte del motivo de la forma de este libro.

En cuanto al futuro, se presenta claro y brillante, como sólo lo puede tener un género en alza gracias a la perseverancia y fidelidad de todos los jugones estrategas, que cada vez forman un grupo más numeroso. El futuro nos deparará muchos más juegos, cada vez con más calidad, en la línea actual de continuaciones, versiones de clásicos, y la moda del tiempo real. Corren muy buenos tiempos para la estrategia, cuyo ascenso imparable no tiene visos de detenerse. Y esperemos que no lo haga.

ESTRATEGIA DE SIMULACIÓN

SimCity 2000

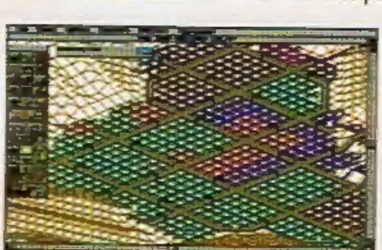
MAXIS
1.994

Desde la aparición de «SimCity» en 1.989, que supuso un nuevo concepto dentro del género de la estrategia, ha llovido y escampado mucho. En 1.994 Maxis decide renovar la tan original como innovadora idea de lo que supuso aquel programa, e hizo el simulador de ciudades definitivo: «SimCity 2000».

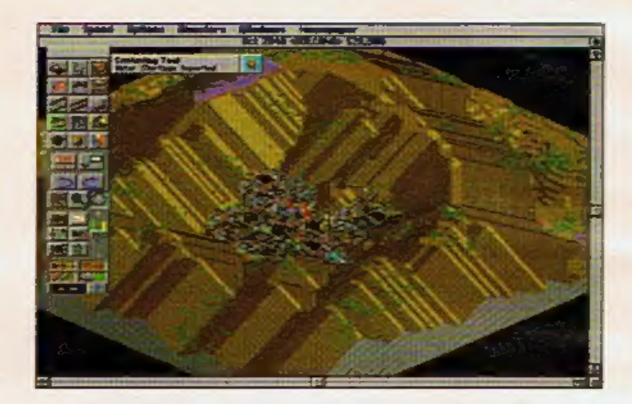
Con «SimCity» se nos puso en las manos la oportunidad de crear la ciudad de nuestros sueños –o de ampliarla–, construyendo calles, edificios, fábricas, aeropuertos, autopistas, y un sinfín de opciones hasta entonces nunca contempladas en un juego similar –pero, ¿lo había?–. Maxis consiguió un notable éxito con este sensacional y adictivo programa.

LA EVOLUCIÓN

Después de este grandioso éxito para Amiga, los chicos de Maxis desarrollaron «SimCity 2000», sobre la base del primero. Tenía lo mismo que el anterior, en cuanto a opciones, claro, porque todo lo demás se cambió drásticamente. Desde un cambio de perspectiva –ahora en una perspectiva isométrica 3D–, pasando por una mejora muy notable en los gráficos con gran cantidad de detalles, así como una mejora en el sonido, además de estar totalmente traducido.



Punto de Mira



TODAS LAS OPCIONES

Así es. Todo lo que nos podamos imaginar está presente en el programa de Maxis, pero ahora para PC.

Para empezar, tendremos que construir una ciudad desde la nada, si se elige esta opción, preparando el terreno para que se construyan en él zonas comerciales, industriales o residenciales –todas ellas densas o no–, además de construir carreteras para comunicar nuestra cuidad con las colindantes. Mientras se empieza a poblar nuestra ciudad y se empiezan a construir las primeras edificaciones, los ciudadanos nos pedirán que construyamos una central eléctrica, hagamos un sistema de tuberías adecuado, así como un sistema de iluminación acorde con nuestras perspectivas, y otras peticiones más que deberemos atender puntualmente.

A partir de ahí ya será cuestión de los sims –ciudadanos de nuestra ciudad– los encargados de hacerla crecer, siempre con nuestra ayuda y nuestro control; pero ¡ojo!, porque tendremos que vigilar muy de cerca nuestra economía, base del desarrollo de la ciudad, regulando los impuestos –en los tres sectores, comercio, industria y residencia–, así como todas las ordenanzas de la ciudad en cuanto a conservación de la energía y de las carreteras, polución, finanzas, servicios...

Todo ello se controla de la manera más sencilla: gracias a un potente interfaz, consistente en utilizar únicamente el ratón. Con él lo podremos hacer todo, aunque también se puede complementar con el teclado.

Además, también contamos con diversos mapas, tres niveles de zoom, posibilidad de girar el mapa, y desde luego no podíamos olvidarnos de los grandes desastres, para aumentar aún más la dificultad –si cabe–.



ALGUNOS CONSEJOS Y OTROS TRUCOS

Ahora vamos a pasar a daros algunos consejillos y otros trucos, para los que no se ajustan a las reglas:

• No construyáis a lo loco. Hacerlo planificando muy bien dónde vais a edificar o construir, ya que dependiendo de dónde lo hagáis, la zona prosperará o no.

• Debéis tener un eficaz sistema de tuberías, ya que de otra manera haréis que los sims tengan escased de agua. Esto lo conseguiréis poniendo muchos pozos de agua, depósitos y demás componentes que hagan que haya mucha agua. Lo mismo con el fluido eléctrico.



• Cuidado con el nivel de impuestos, ya que un alta tasa hará que los sims se arruinen. Se puede conseguir hacer rica a la población diversificando los impuestos.

• Mucho cuidado con la emisión de bonos, ya que pueden haceros llegar a la banca rota.

• Para aquellos que disfruten de la versión de Mac, decirles que escribiendo, en letras minúsculas, PORNTIPSGUZZARDO, obtendrán la nada despreciable cifra de medio millón de dólares. Para los que posean la versión de PC, teclead CASS para obtener dinero o un desastre –según el caso–, y FUND para obtener un bono al 25% de interés.

JUEGO DE ESTRATEGIA

Sid Meier´s Civilization II

MICROPROSE
1.996

Por desgracia, «Sid Meier's Civilization» no llegó a ser comercializado nunca en nuestro país, privando al gran público de su disfrute. Afortunadamente, su segunda parte sí lo ha sido, poniendo por fin al alcance de todos el mejor juego de estrategia de la historia. Y en perfecto castellano.



Por eso, quien siempre haya deseado tener «Civilization», no tiene más que acercarse a la tienda y comprar «Civilization II», que perpetúa todo el espíritu, forma y desarrollo del original recubriéndolo de una capa de modernidad y actualización. Pero Sid Meier no se ha limitado a maquillar su obra maestra, sino que le ha añadido una serie de novedades e interesantes opciones que lo hacen aún más completo y consiguen que su estrategia sea más completa y profunda, aunque hasta cierto punto pudiera parecer imposible.

«Civilization II» es un juego muy dosificable, que se adapta al jugador. ¿Qué significa esto? Pues que es muy fácil comenzar a jugar con él, y poco a poco irse metiendo dentro, captando sus peculiaridades en pequeñas dosis, partida tras partida. Cada vez que se juega a «Civilization II» se aprende algo, se domina un poco más, y se gana en habilidad estratégica.

Por otra parte, se presta a ser jugado de miles de formas, no hay una sola línea a seguir, ya que son muy variadas las tácticas que nos





llevarán al éxito. Cada partida se puede jugar de una manera distinta –e incluso hacer variaciones dentro de la misma partida– y ser igual de gratificante y exitosa. El juego pone todas sus enormes posibilidades en las manos del jugador y le da total libertad para usarlas.

LA EVOLUCIÓN DE LA HUMANIDAD

El argumento –sobradamente conocido por todos– plantea la evolución de la Humanidad personificada en forma de distintos pueblos desde la Prehistoria hasta un futuro hipotético. Cada pueblo va escribiendo la historia que le permitirá convertirse en una poderosa civilización. El camino para ello pasa por sucesivos descubrimientos científicos que nos abrirán las puertas a nuevos conocimientos con los que haremos crecer y modernizarse a nuestras ciudades, piedra angular de nuestro proceso de producción de riqueza, comida y unidades militares con que expansionarnos por el mundo.

Genial en concepción y desarrollo, pero también en realización con gráficos SVGA, sonidos ambiente, música digital y vídeos, manejado todo por el potente interfaz de Windows. Aunque todos los elogios que le podamos hacer son pocos, lo mejor es jugarlo. ¡A qué esperáis!

Sid meier´s Civilization II

El éxito en el juego no depende de que sepamos administrar muy bien nuestros recursos, ni de que investiguemos lo más rápido posible, ni de que ganemos todos los combates que entablemos con nuestros enemigos. El futuro de nuestra civilización depende de lo bien que conjuntemos todas esas acciones.

Personalmente, creo que el factor más importante es la investigación, pero quizás a otra persona le vaya mejor manteniendo un ejército poderoso, o otra ponga todo su empeño en un desarrollo pacífico de sus ciudades. Debe quedar claro que no hay una única estrategia válida, y esa es una de las mejores cualidades de «Civilization II». Cada uno que juegue como quiera, y el éxito o el fracaso le irá enseñando el verdadero camino a seguir; pero insisto en que hay más de uno, tantos como formas de jugar. La experiencia es un grado, y las partidas jugadas contribuyen a aumentarla.

Tras bastantes partidas en casi todos los niveles de dificultad, es posible sacar una serie de muy útiles conclusiones:

SOBRE LAS CIUDADES

• La situación de nuestras ciudades –y sobre todo la primera– es vital. Tanto como para condicionar el desarrollo de todo el juego. Los mejores lugares para que una ciudad se desarrolle son las costas, los ríos, las planicies y en general todos aquellos terrenos que produzcan comida en abundancia. La producción de comercio y escudos es importante también, pero sin comida la ciudad no crece.





• Las ciudades deben estar bien equipadas. Tened siempre colonos construyendo carreteras o ferrocarriles o irrigando los alrededores de las ciudades, ya que esto contribuye a su crecimiento. No descuidéis lo que construyáis en las ciudades y no lo hagáis a lo loco, pues no siempre conviene hacer todo en todas. Barracones, graneros, y bibliotecas son imprescindibles, y en este orden.

• No bajéis la guardia. La defensa de las ciudades debe ser prioritaria, con al menos un par de unidades defensivas fortificadas. Las murallas son caras y relativamente útiles hasta el descubrimiento de la pólvora. Las baterías SAM y los sistemas SDI serán imprescindibles en caso de guerra, realizando tareas que no pueden hacer las unidades militares.

• Los ciudadanos mandan, así que a tenerlos contentos. Las revueltas provocan un paro en la producción de la ciudad, y se mitigan construyendo templos, catedrales y coliseos, subiendo el nivel de ocio, o haciendo volver unidades militares a la ciudad, según el tipo de gobierno que tengamos. Si los ciudadanos están muy contentos, nos rendirán homenaje, lo que nos dará interesantes bonus.

• Polución, corrupción y desperdicio. Son tres consecuencias del progreso que deberemos mitigar, pues provocan catástrofes ecológicas, el enfado de la población y bajan la producción, respectivamente. Los combatiremos usando



ingenieros, construyendo juzgados y comunicando las ciudades.

• Construye Maravillas del Mundo. Las más útiles son La Gran Biblioteca, el Taller de Leonardo, las Cruzadas y la Catedral de JS Bach, por este orden. Una buena táctica es construir maravillas en las ciudades que más produzcan y defenderlas. Usad caravanas para ayudar desde otras ciudades.

LA CREACIÓN DE UNIDADES

• La guerra es inevitable. Aunque seáis un pueblo pacífico, juguéis en el nivel que juguéis, seréis atacados por los otros pueblos o por los bárbaros.

Las unidades defensivas son imprescindibles, y aunque no mantengamos una fuerza de ataque fuerte, deberemos poder fabricarla en cualquier momento. Si sois belicosos, es mejor serlo al principio de los tiempos, ya que según avanza la historia la guerra es más criticada y difícil.

• A cada época histórica su táctica. No se combate de la misma manera combinando aviones y blindados que caballería y catapultas. Según avancéis en el juego, tendréis acceso a distintas unidades militares que tendréis que combinar y usar de distintas formas. Mantened actualizadas vuestras tropas y procurad que tengan todas el estatus de





veteranas contruyendo barracones en las ciudades.

• Sacad el máximo rendimiento a las nuevas unidades. Esto va para jugadores de «Civilization», pues las nuevas tropas como paracaidistas, partisanos, exploradores, helicópteros, marines y aviones Stealth transforman radicalmente las tácticas validas anteriormente. Según avanzamos en el juego la guerra es más rápida e imprevisible, y más devastadora.

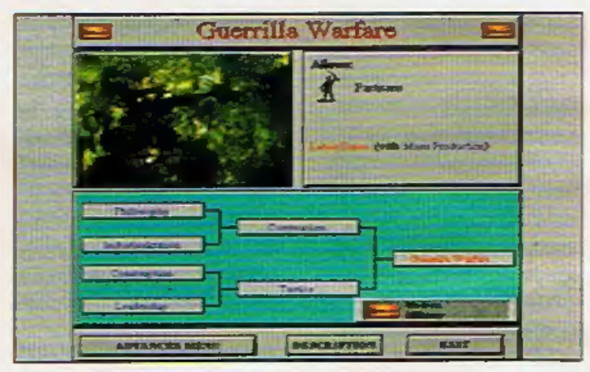
• La diplomacia es un aspecto crucial. Tener un buen surtido de diplomáticos y espías nos proporcionará información sobre nuestros enemigos y sus ciudades, y nos permitirá robarles tecnología, sabotear sus construcciones o comprar sus unidades. Pero cuidado con las traiciones y venganzas, pues ahora nuestros actos tienen mucha más trascendencia hacia el futuro que en «Civilization».

• Agrupad las unidades tanto al defender como al atacar. Así cuando nos ataquen el grupo tendrá la fuerza defensiva de la unidad que tenga más alta esta cualidad. Por otra parte, el enemigo no sabra ni cuántas ni cuáles unidades tenemos agrupadas, y podremos cubrir el avance de unidades débiles defensivamente. Aprovechad las cualidades defensivas del terreno y las fortificaciones.

POLÍTICA, CIENCIA Y OTRAS COSAS

• Cambiad prestamente de gobierno. Cada sistema de gobierno tiene cualidades que le hacen más propicio para una determinada época y objetivos. La Republica es el más versatil de todos, pero la Democracia se ha mostrado como el más eficaz para el crecimiento pacífico de nuestra civilización en todos los aspectos. Cualquier cosa es mejor que





Despotismo o Fundamentalismo, incluso Comunismo y Monarquía como males menores.

• Pros y contras del Fundamentalismo. Ideal para guerras prolongadas, pues los ciudadanos no pondrán objeciones y las unidades militares os saldrán baratas, contando además con ilimitados fanáticos que no cuestan nada. Los diplomáticos y espías camparán a sus anchas y la traición y el robo estarán a la orden del día. El precio por esto es alto: olvidaros del comercio, la investigación y el crecimiento productivo.

• Investigad por encima de todo. El descubrimiento de sucesivos conocimientos es la clave del avance de la civilización. Planteaos unos objetivos e id desarrollando la rama de conocimientos que más os interese. Los sistemas de gobierno y las ciencias que proporcionan unidades militares destacadas deben ser preferentes. Las primeras investigaciones son cruciales.

• Las relaciones con los otros pueblos deben ser lo más cordiales posibles mientras podamos sacar algún beneficio de ellos. Mantened siempre algunos aliados e intercambiad conocimientos y ayuda con ellos. Presionad a los demás exigiendo dinero o ciencia, pero sin excederos, pues pueden enfadarse. Las relaciones diplomáticas son vitales, ¿lo he dicho ya antes?

• La relación existente entre tasas, ciencia y comodidades debe fluctuar durante toda la partida, adecuándola siempre a las necesidades del momento. Al principio incentivad la ciencia, pero según crezca vuestro imperio necesitaréis más dinero para mantenerlo y subir las comodidades para mantener contenta a la población. No descuidéis nunca la investigación.

• Explorad el mundo cuanto antes. De esta manera os haréis con las cabañas que os proporcionarán dinero, ciencia y unidades, y algún que otro susto. También tomaréis contacto cuanto antes con las otras civilizaciones, y conoceréis el terreno que os rodea para poder expansionaros con garantías. El descubrimiento de la navegación será igualmente importante para este propósito.

• Y, sobre todo, emplead todo lo que el juego os ofrece. «Civilization II» es el juego de estrategia más completo y con más posibilidades que existe hoy por hoy. Estudiad su competo manual, pero no perdáis de vista la Civilopedia o las fabulosas tablas de referencia de unidades y descubrimientos. Hasta la opción "Cheat" puede haceros el juego más interesante en cualquiera de sus seis niveles de dificultad. A disfrutarlo.

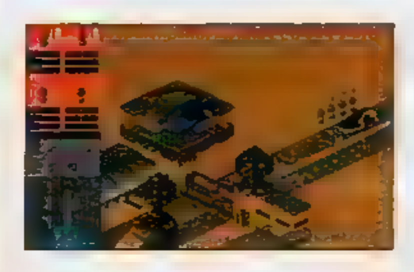


ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL

Syndicate

BULLFROG
1.993

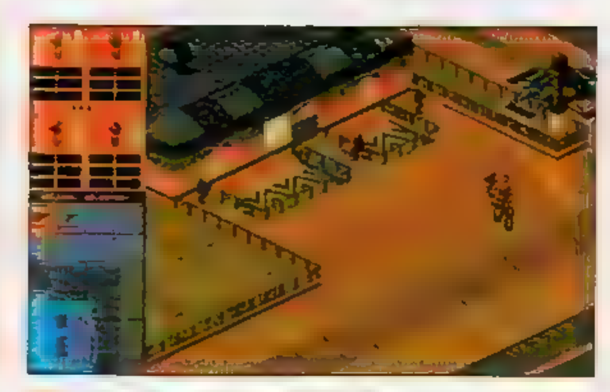
Pionero de lo que hoy conocemos como estética "cyberpunk", «Syndicate» fue también uno de los primeros programas en incorporar gráficos SVGA en alta resolución y alcanzó un merecido prestigio entre casi todo tipo de usuarios por su cuidada mezcla de arcade, estrategia y rol.

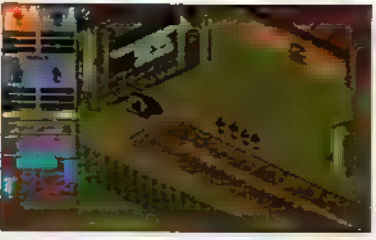


El juego nos traslada a un mundo no demasiado futuro en el que el planeta está dominado por los poderosos sindicatos del crimen. Como jefe de operaciones de uno de esos sindicatos, debes controlar a un ejército de agentes para hacerte con el control de los 50 sectores en los que está dividido el planeta, agentes fáciles de manejar ya que a pesar de su apariencia humana les ha sido implantado un dispositivo electrónico llamado CHIP.

CUIDADOSA PLANIFICACIÓN

Antes de pasar a la realización de cada misión es necesaria una cuidadosa planificación previa en la que radica la mayor parte del componente de estrategia del programa. Sobre un mapa del mundo seleccionamos un territorio a atacar y nos informamos de la misión exacta que debemos realizar para hacernos con su control. A continuación, escogemos hasta un máximo de cuatro agentes y seleccionamos armamento para cada uno de ellos, decidiendo además si invertimos parte de nuestro dinero





en desarrollo de nuevos equipos cibernéticos y si incorporamos a nuestros agentes algunos de los equipos ya desarrollados con los que podrán obtener mejoras en rapidez y resistencia.

Dado que todas estas armas y proyectos de investigación cuestan dinero y la fuente de financiación más importante son los impuestos que se recaudan en las regiones bajo el control de tu sindicato, es importante vigilar el nivel de satisfacción de la población para evitar una posible revuelta.

CONTENIDO ARCADE

Una vez escogido y armado el equipo, pasamos al verdadero corazón de la misión donde se revela el contenido arcade del programa. Disponemos de un escáner con el que podemos localizar no sólo calles y edificios, sino también la posición de nuestros agentes, los agentes de los sindicatos enemigos, los policías, los civiles y el objetivo de la misión.

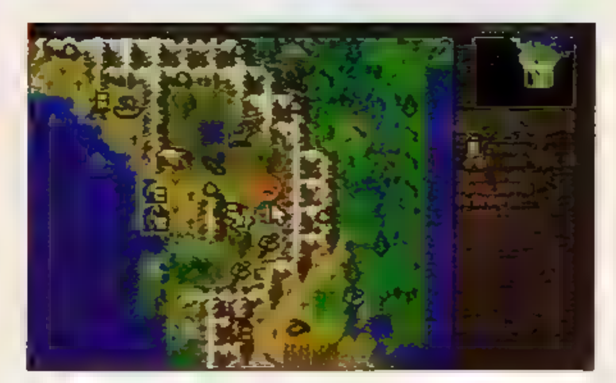
Este es, en grandes rasgos, el funcionamiento de «Syndicate», un programa que causó en su momento una verdadera revolución y que hoy en día no ha perdido ni un ápice de su validez. Por sus excelentes gráficos, su trepidante desarrollo y su cuidado nivel de dificultad se trata de un juego superadictivo que reúne lo mejor de varios géneros.

JUEGO DE ESTRATEGIA

Colonization

MICROPROSE
1.994

Después de unos años de sequía creadora, Sid Meier dio nuevamente muestras de su talento creando un juego en la línea estratégica de «Civilization» que tanto éxito y reconocimiento le había acarreado. «Colonization» no llegó a tanto, pero sí es uno de los mejores exponentes de juegos que mezclan exploración, conquista y producción. Y, por supuesto, combate.



Ante todo y como a Sid le gusta, «Colonization» es un juego que puede jugarse y ganarse de muy diferentes formas. La enormidad de opciones complementarias y el nivel de detalle estratégico conseguido dotan al juego de una gran variedad que alarga y su vida, y al jugador de una libertad a la hora de enfocar cada partida.

«Colonization» es un estudio pormenorizado de cómo fundar una nación independiente a partir de un continente inexplorado, con unas fases muy marcadas, que tal vez hacen que el desarrollo sea algo rígido.



La primera decisión del juego, la elección del país que queremos representar, condiciona la forma en que jugaremos. Podremos basar nuestro crecimiento económico en el comercio, sojuzgar el continente entero a través de la dominación militar, hacer que los nativos cooperen activamente con nosotros, o prestar especial atención a la inmigración desde el viejo continente hasta el nuevo mundo. Pero en realidad, la mejor táctica, y la más divertida será una combinación de todas éstas.

EL CRECIMIENTO DE LA COLONIA

Nada más tomar contacto con el nuevo mundo y fundar nuestra primera colonia, nuestros esfuerzos irán destinados a la exploración del continente, para descubrir sus secretos, conocer los asentamientos de las otras potencias extranjeras, y trabar amistad –mejor nos irá– con los indígenas. A partir de aquí haremos crecer la colonia –y crearemos algunas más– especializando a nuestros colonos, aumentando sus construcciones, y trayendo gente y mercancías –armas, caballos– de Europa. Como la paz es siempre efímera mantendremos un ejército para atacar –y defendernos– a los países competidores y a los indios díscolos, además de para proteger nuestra flota. Y para hacer frente a las tropas que nuestro antiguo soberano mandará contra nosotros cuando declaremos la independencia, último paso en la creación de nuestra nación.

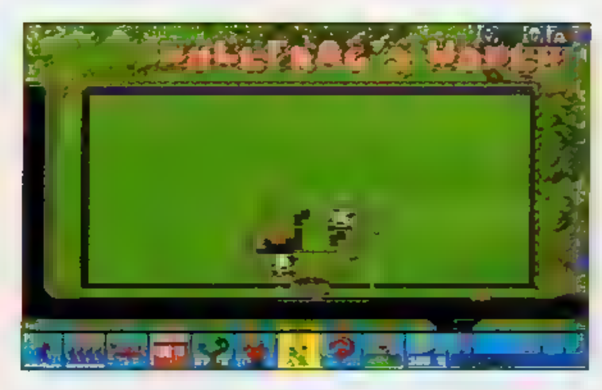
Hasta ese momento tendremos muchas tareas que llevar a cabo y cantidad de detalles que tener en cuenta para llegar al éxito, tanta y tan compleja es la trama de un programa que no debe faltar en la vitrina del buen estratega.

ESTRATEGIA DE SIMULACIÓN

Theme Park

BULLFROG
1.994

Ya sabíamos que eran innovadores y originales, pero con este juego Bullfrog mejoraron todas nuestras opiniones, creando uno de los juegos de estrategia más divertidos y agradables de jugar que existen. Quizá por eso esperamos tan impacientes la llegada de «Theme Hospital».



La idea de convertirnos en empresarios de parques de atracciones sólo se les podría haber ocurrido a ellos, después de una idea tan original como la de Populous. Lo único que le faltaba para ser todo un éxito era una realización de calidad y una respuesta aceptada por parte del público. Consiguieron ambas cosas, la segunda a través de la primera. «Theme Park» es excelente a nivel técnico –grafico, sonoro y de interfaz– y derrocha sentido del humor y simpatía por los cuatro costados. Por ser gracioso, por saber captar y reflejar el espíritu de los parques de atracciones, y por ser tan sencillo de manejar consiguió la aceptación total de crítica y público en un momento en que la estrategia empezaba a despuntar con fuerza.



UN GRAN AVANCE

Pero le faltaba un pequeño empujoncillo para dejar de ser un género tan minoritario.

El empujón que vino de programas como «Theme Park», a los que los usuarios podían jugar tantas veces como a un arcade y que tampoco era necesario ser un cerebrito o pensar en exceso. El propio juego se iba autoexplicando con sucesivas ayudas e indicaciones, por supuesto en castellano, y resultaba tremendamente ameno. La estrategia angloparlante cerrada y elitista quedaba ya muy lejos.

Crear nuestro parque era tan fácil como seleccionar las atracciones disponibles y colocarlas sobre un terreno, hacer un camino para llegar a ella y colocar una taquilla para empezar a hacer dinero. Cuando ya teníamos unas pocas atracciones, algunas tiendas de comida para los visitantes y todo ello bien comunicado y decorado, podíamos proceder a la apertura de nuestro primer parque. Llegaba entonces la prueba de fuego: centenares de niños invadían nuestra propiedad montando en las atracciones, visitando las tiendas y, lo más importante, dando su opinión sobre todo ello. Como el cliente siempre tiene la razón, ellos son los que nos dirán si las atracciones funcionan bien, la comida es adecuada, el parque está limpio, y en definitiva, lo bien que lo estemos haciendo.

Lo correcto es tener empleados que cuiden el parque y hagan el mantenimiento de las atracciones, mejorarlas e invertir en investigación para conseguir otras nuevas, comprar comida cuando sea necesaria y que ésta sea de buena calidad, y ajustar los precios y los sueldos de los empleados para obtener ganancias teniéndolos a todos contentos. Además



de a los otros parques competidores, tendremos que hacer frente a condiciones metereologicas adversas, huelgas de los empleados, caida de nuestras acciones, etc. En definitiva, hasta ahora no hay nada parecido que simule la gestión de un parque de atracciones.



LO MEJOR DE BULLFROG

Todos los –pocos– programas de Bullfrog son auténticas joyas, pero en este caso en particular, Peter Molyneux –su principal responsable– se empleó a fondo, consiguiendo un programa intemporal que se anticipó a su época y que sigue de actualidad. La demostración es que después de casi dos años de su publicación se han realizado versiones del mismo para Mega Drive, Saturn y PlayStation que han sido igualmente un exito. Esto habría sido algo impensable hace un tiempo: ¡un juego de estrategia en una consola, y encima una conversión de PC!

Bromas aparte, desde la increíble intro inicial, el juego es un despliegue de buen hacer a todos los niveles. Gráficos pequeños con mucho detalle y plagados de animación, todo ello súper gracioso, como los sonidos de los gritos de los niños o las explosiones de las atracciones... por no hablar de la música. Si su éxito fue tan grande y nadie se ha atrevido a copiarlo, por algo será.

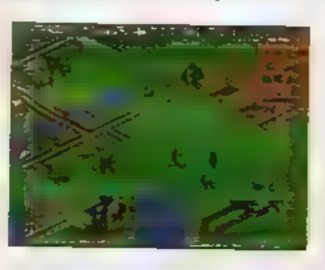
ESTRATEGIA DE SIMULACIÓN

Transport Tycoon

MICROPROSE
1.994

La serie Tycoon de Microprose nos plantea un objetivo muy claro: enriquecernos al frente de un negocio determinado. Por ahora, cuenta con tres títulos, de los cuales el más destacado es el realizado por Chris Sawyer y que nos convierte en un magnate de los transportes.

Con «Railroad Tycoon», obra de Sid Meier, se abrió la saga acercándonos al negocio de los ferrocarriles. Ya un clásico, era un buen ejemplo de la estrategia fácil, pero completa y seria, semilla de los actuales estrategas del PC. Con la salida de «Transport Tycoon», el programa de Sid quedo tan sólo para el recuerdo. Chris Sawyer tomó la idea de «Railroad Tycoon» y la realzó tanto gráficamente como en contenido, dando lugar a un grandísimo juego de estrategia. El mejor Tycoon, porque «Pizza Tycoon» –aparecido después–, era muy divertido y original, además de estar bien realizado, pero sin alcanzar el alto nivel del juego de los transportes.



EL ARTE DE HACER NEGOCIOS

Una vez asimilado el objetivo final –crear una enorme y rentable empresa de transportes que nos haga inmensamente ricos–, ponemos manos a la obra es tan sencillo como el interfaz de manejo usado. Claramente influenciado por «Railroad Tycoon» en su mecanica de juego, y por «SimCity 2000» en su forma externa, «Railroad Tycoon» hereda la potencia, comprensibilidad y sencillez de ambos juegos.

Hacer negocios es tan fácil como seguir el proceso productivo y sacarle beneficio. Mediante camiones, autobuses, trenes, barcos y aviones moveremos mercancías desde su origen hasta un destino cobrando por ello. Si ninguna noción de economía. Calculamos lo que gastamos y lo que tenemos que ganar ofreciendo nuestros servicios. Hacemos el trabajo del empresario y de sus empleados. Contamos el dinero y decidimos el recorrido de nuestras líneas, pero también construimos vías y carreteras, colocamos puentes y estaciones, y elegimos el tipo de vehículo que vamos a usar.

MEJORAR SIEMPRE

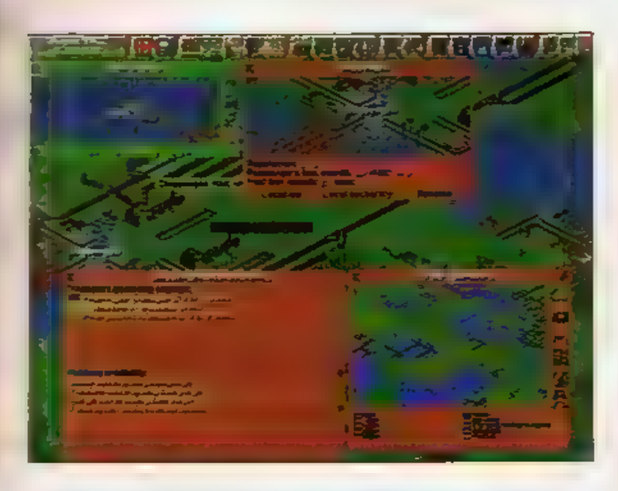
Mientras tanto, el tiempo pasa, las ciudades crecen al tiempo que nuestra empresa y aparecen los primeros competidores, los precios fluctúan mes a mes, y nuevos vehículos salen al mercado. Hay que mejorar el servicio dando de baja los vehículos viejos o que se estropean en exceso y comprar nuevos, ampliar trazados de vías y estaciones para cubrir la demanda, y todo esto mientras procuramos ganar dinero para que aquello vaya para arriba.

El programa se ocupa de darnos todos los datos y estadísticas sobre nuestro negocio, el rendimiento de nuestra flota, las mercancías transportadas...

Y SIN PERDER NADA DE VISTA

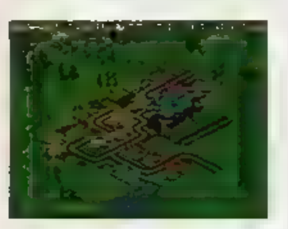
Tantos factores que tener en cuenta, tantos acontecimientos produciéndose simultaneamente, y el juego tan fresco, sólido y robusto desde un





primer momento, dejandonos jugar con facilidad y con gusto. Dejando en nuestras manos el control de hasta el más mínimo detalle. Con el mapa 3D isométrico de la acción con varios niveles de zoom vemos lo que pasa en tiempo real en cualquier parte.

Y si queremos hacer algo ahí tenemos el potentísimo interfaz de ventanas moviles y redimensionables, para lo que queramos, permitiendonos incluso varias cosas a la vez. Así, al mismo tiempo que construimos una nueva carretera, echamos un vistazo a las ganancias del mes en curso, y monitorizamos la progresión de uno de nuestros vehículos –o de los de la competencia–.



Eso es «Transport Tycoon»: la carrera hacia el triunfo a través de los transportes. Una carrera frenética en cuanto a que los acontecimientos transcurren en tiempo real y que los competidores trabajan a la vez que nosotros. Pero no es en ningún caso una estrategia que agobie, sino más bien del tipo relajado, de la que exige meditar los pasos a dar examinando el mapa de juego. No da descanso en cuanto a la necesidad de tomar muchas decisiones y estar pendiente de muchos factores, precisamente donde reside la adicción del juego.

De todas formas, hacerse rico nunca ha sido fácil, ni tampoco tan divertido como lo es con «Transport Tycoon».

WARGAME

Panzer General

SSI
1.995

La obra maestra de SSI nos demostró que un wargame puede ser tan agradable visualmente, tan fácil de manejar y tan adictivo como un arcade. Pero para ello se requiere una realización técnica y unas ideas tan claras como sólo las pueden tener los expertos creando estrategia, como SSI.





Hoy por hoy, «Panzer General» representa la culminación de la obra de SSI, compañía con decenas de wargames a sus espaldas, que no obstante eran de consumo casi exclusivo para los incondicionales del género. Con este wargame consiguieron llegar a todo el público, y que incluso los no estrategas se sintieran fascinados por un juego de este tipo. SSI marcó un gran hito en la estrategia por ordenador, pero también se puso el listón muy alto. Tanto que, incluso aprovechando el engine de «Panzer General» para realizar otros juegos como «Allied General», «Fantasy General» y el futuro «Star General», no han conseguido superarlo, ni en éxito ni en calidad. Todos han aportado algo nuevo, pero sin impactar de igual forma. Los antecedentes están muy claros.



«Panzer General» es todo jugabilidad gracias a su interfaz de manejo, al que podríamos calificar de trivial. No hace falta haber jugado nunca antes a un wargame, el manual lo cuenta todo, y los menús se explican por sí mismos con las opciones justas, pero sin faltar de nada. Todo al alcance del ratón para que el jugador sólo tenga que preocuparse de la estrategia a seguir. Con varios niveles de dificultad e inteligencia artificial, es un gran desafío tanto para el novato como para el estratega avezado, que disfrutarán como enanos con él.

«Panzer General» es excepcional gráficamente hablando. La representación de las unidades es clara, completa y agradable –con gráficos, nada de fichas con números–, sobre mapas ultra comprensibles dotados de un scroll muy suave. El ambiente que recrean las batallas es genuino, con movimientos de tropas, efectos de sonido y animaciones del combate, e incluso vídeos con películas de la época en la versión CD.

TODO UN WARGAME

«Panzer General» es todo un wargame en el sentido estricto de la palabra, con todas las reglas que configuran un wargame clásico. Es el mejor wargame genérico sobre la Segunda Guerra Mundial que podemos encontrar, con una representación fiel de las batallas más importantes de la misma, en forma de 38 escenarios, además de una apasionante campaña histórica de toda la guerra jugable desde el bando alemán. El apartado de las unidades está cubierto por más de 350 tipos de infantería, blindados, aviación y barcos réplica de las unidades reales, tanto en características en combate como en atributos y realización gráfica.

En resumen, todos los que poseamos un PC deberíamos tener al menos un wargame, y ese sin duda tiene que ser «Panzer General», un juego excepcional por todas sus características. Y además insuperable en su género.

Panzer General



La formidable adaptación que en SSI han hecho del concepto de la guerra moderna, y en concreto del vigente en los tiempos de la Segunda Guerra Mundial, propicia que en «Panzer General» podamos –y debamos– hacer uso de las tácticas de combate reales. A ello contribuye también el estricto realismo tomado como pauta en la realización de los mapas y de las unidades y las condiciones generales de cada batalla. La colocación inicial de las tropas, la recepción de refuerzos, las condiciones meteorológicas, el uso especifico que tiene cada unidad, y los suministros de munición y combustible, son importantes factores de realismo que el juego tiene en cuenta. Y que nosotros debemos tener siempre presentes al planificar nuestros movimientos

Por regla general, cada escenario tiene una táctica útil para la victoria con cada uno de los dos bandos. Pero no hay que confiarse, pues basta con subir el nivel de dificultad, o realizar un planteamiento distinto al comienzo, para que el ordenador varíe su forma de actuar. En este aspecto, la máquina da mucho juego, siendo siempre un adversario muy competente, dotado de una inteligencia artificial aceptable, limitándose su iniciativa casi siempre a cumplir sus objetivos mínimos de victoria.

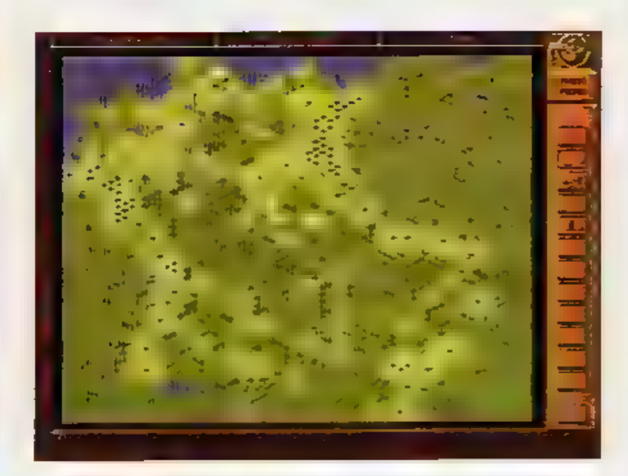
Los distintos niveles de dificultad, o la posibilidad de variar parámetros de realismo –quitar condiciones meteorológicas, o mostrar unidades enemigas más allá de nuestro campo de visión– le hacen más variado y asequible para cualquiera. No obstante, la mayor diversión se consigue con el realismo al máximo y jugando la guerra entera con el bando alemán, construyendo nuestro ejército a base de ganar batallas para obtener puntos de prestigio con los que adquirir nuevas unidades y mejorar las ya existentes.

LAS REGLAS DE ORO

Esta claro que cada uno puede jugar como quiera y obtener la victoria, pero es igual de seguro que para ello habrá seguido, aunque no se haya dado ni cuenta, las reglas de oro de este «Panzer General»:

Primera: La velocidad es un factor clave en casi todos los escenarios –y no digamos en las campañas– en los que hagamos de atacante. La movilidad de nuestras tropas es vital para alcanzar ►





los objetivos en el menor tiempo posible y desbordar al enemigo sin darle tiempo a reaccionar. Por tanto, la mayoría de nuestras unidades deben estar motorizadas, y debemos prestar especial atención al combustible.

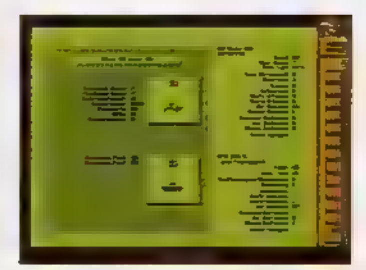
Segunda: El éxito en los combates depende de la adecuada combinación de todas nuestras unidades y asignar a cada una de ellas la tarea en que destaque. Hay que usar unas unidades para defender y otras para atacar, según sus características. Atacando con todo a todo solo conseguiremos que aniquilen a nuestro ejército. El avance de la infantería debe hacerse con cobertura previa de blindados, y apoyo artillero tanto terrestre como aéreo, y si es posible, naval.

Tercera: Y la más importante. El control del aire es imprescindible, por lo que tener una buena flota aérea será objetivo prioritario. Los aviones nos muestran las posiciones del enemigo para atacar con garantías. Además, los bombarderos de ataque a tierra facilitan considerablemente el avance, pero necesitan cazas de apoyo para defenderlos de la aviación enemiga.

Por tanto, un aeropuerto será un objetivo más importante que una ciudad.

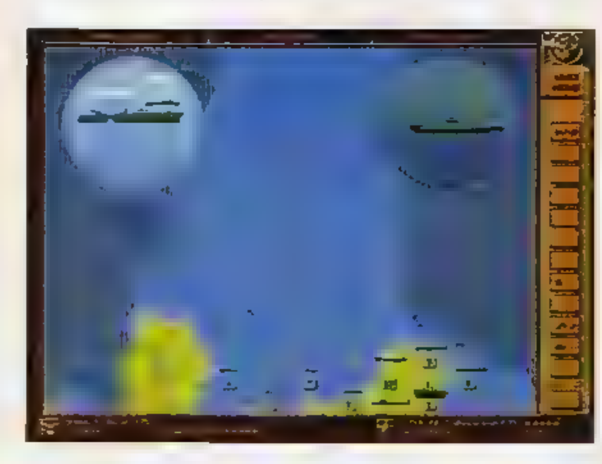
DIEZ IMPORTANTES CONSEJOS

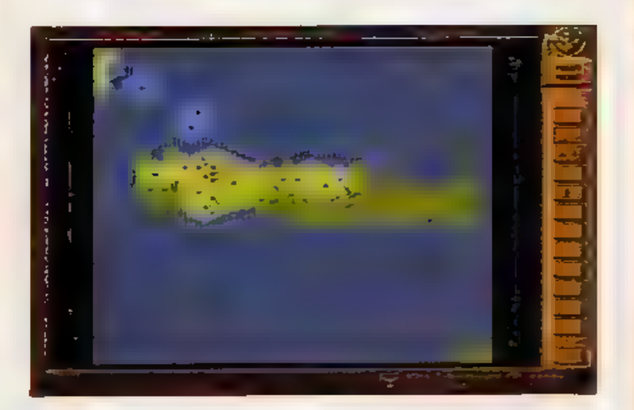
Teniendo siempre presentes las tres Reglas de Oro anteriores, hay además una serie de consejos consecuencia directa de ellas, que nos mostrarán algo más claro el largo y duro camino hasta la victoria:



- Para cubrir los distintos objetivos dividiremos nuestro ejército en grupos homogéneos que tengan tanto infantería como blindados y artillería, así como apoyo aéreo. Para atacar al enemigo fragmentaremos sus grupos atacando a unidades por separado, en aplicación de la vieja pero muy efectiva máxima de "divide y vencerás".
- Las unidades deben mejorarse siempre que podamos, actualizando tanques y aviones a los modelos nuevos que vayan surgiendo. La infantería debe transformarse en ingenieros y pioneros para prevenir defensas a ultranza, y para realizarlas cuando sea necesario. Usaremos semiorugas para transportar infantería y artillería, para así poder usar los tanques a pleno rendimiento.
- Bombardear ciudades y tropas fortificadas y atrincheradas antes de asaltarlas.

La artillería es una unidad decisiva, sobre todo cuando la aviación ►





no puede actuar. Es también la primera unidad defensiva que debemos atacar. La artillería autopropulsada es cara, y muy limitada en munición y combustible, por lo que es preferible usar cañones fijos pesados con un vehículo que los transporte.

• Las baterías antitanque o antiaéreas son inútiles para el ataque, pero no así para tareas defensivas. Los carros cazatanques son una opción mucho mejor que los antitanques fijos. Un antiaéreo defiende extraordinariamente bien un aeropuerto, causando mucho daño a los blindados, por lo que la mejor forma de actuar contra él es con el binomio infantería-aviación.

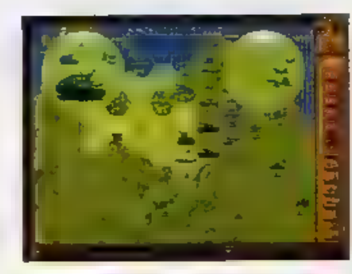
• Los blindados son responsables del avance de la vanguardia de nuestro ejército, resistiendo bien las emboscadas; ideales para campo abierto y buenas condiciones meteorológicas. Consiguen los mejores resultados contra las artillerías, otros tanques y la infantería, según sus características, pero no son la unidad más indicada para tomar ciudades.

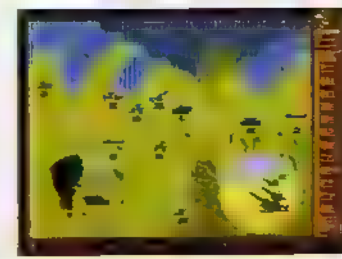
• Las unidades navales de que disponemos en algunos escenarios son vitales para conseguir la victoria en los mismos. Peculiaridades de las mismas: cada bando tiene un par de bombarderos apropiados para combate naval, mientras que contra los submarinos la única arma efectiva son los destructores, aunque lo más útil para conocer la posición de la flota enemiga es la aviación.

• Jugando con la vista reducida al campo de visión de nuestras tropas, el reconocimiento del terreno es vital para evitar emboscadas y ver al enemigo sin que él nos vea a nosotros. Esto propiciará que nosotros ataquemos primero por sorpresa, aspecto vital de toda ofensiva. Pueden ser útiles los vehículos de reconocimiento, pero lo que más nos va a ayudar va a seguir siendo la aviación.

• Junto a las condiciones meteorológicas, los efectos del terreno son dos aspectos condicionantes de la lucha. Las ciudades, montañas y pantanos –y bosques en menor medida– ofrecen grandes facilidades defensivas, más aún si la unidad se atrinchera. Los ríos también son una buena muralla natural, por lo que no se debe nunca atacar desde un río, pues sufriremos enormes bajas.

• Intentad conseguir a toda costa puntos de prestigio. Los recibiréis al destruir unidades enemigas, tomar ciudades y aeropuertos –y retenerlos–, y finalizar las misiones antes del tiempo asignado para ello. Es igualmente importante sustraer puntos de prestigio al enemigo, lo que ocurrirá cuando nosotros los ganemos, o al realizar bombardeos estratégicos sobre sus ciudades.





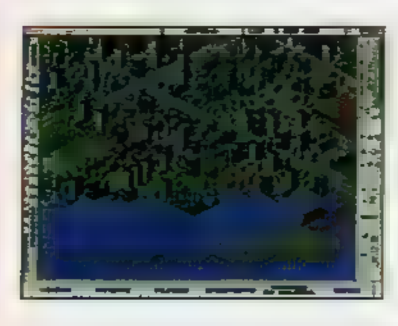
• Y sobre todo, no perder unidades. Una pieza con un solo punto de vida puede retirarse, recibir refuerzos –a ser posible de élite, para no perder experiencia, probablemente la cualidad más importante de una unidad– y volver al campo de batalla como nueva, con redobladas energías. Por tanto, olvidaos de las tácticas de los ataques suicidas y de las defensas numantinas de hasta que muera el último hombre.

ESTRATEGIA DE SIMULACIÓN

A IV Network$

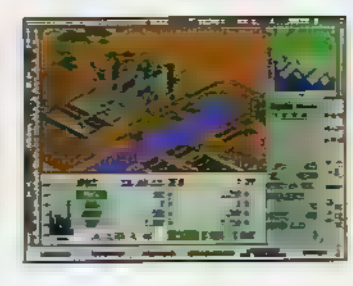
MAXIS
1.995

Con «A IV Network$» damos un paso adelante en el mundo de la simulación. Si programas anteriores nos habían permitido dirigir compañías de ferrocarril o diseñar ciudades enteras, ahora el nuevo reto consiste en un complejo simulador empresarial en el que controlamos un poderoso grupo con actividades en las principales ciudades del mundo.



Este fantástico simulador nos ofrece diez escenarios diferentes. A excepción de uno de ellos que es prácticamente un escenario vacío en el que tendremos que partir casi de cero, los otros hacen referencia a algunas de las mayores ciudades del planeta y en ellos el trazado de las calles y edificios está prácticamente completo, variando el número de infraestructuras ya construidas. Una vez escogida una ciudad, la simulación comienza a desarrollarse en tiempo real y disponemos de una serie de menús con los que comenzar a desarrollar nuestro imperio.

Nuestro trabajo tiene dos direcciones básicas: transportes y construcciones. En el primer aspecto disponemos a su vez de dos apartados distintos, trenes y autobuses, y para cada uno podemos elegir un tramo de vía o carretera, colocarlo en su lugar, comprar vehículos, construir estaciones y diseñar el horario de circulación con la hora de paso exacta en cada estación.

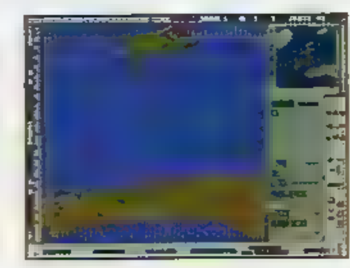


En cuanto a las construcciones podemos preparar terreno urbanizable y elegir entre una amplia lista de edificios antes de colocarlos en un punto preciso del mapa: fábricas, viviendas, alojamientos, centros de ocio, complejos deportivos y centros culturales.

Opciones más complejas nos permiten construir grandes proyectos como trenes de alta velocidad, aeropuertos o túneles. También podemos invertir en bolsa o pedir préstamos al banco siempre que lo hagamos dentro del horario habitual de oficina y acceder a gráficos que nos ayuden a conocer la eficacia de nuestra gestión.

EVOLUCIÓN LÓGICA

«A IV Network$» es la evolución lógica de los llamados "simuladores de ciudad" y permite convertirnos en jefe supremo de un gran imperio financiero. Su manejo es sencillo e intuitivo –o al menos todo lo sencillo que puede ser un simulador de estas características–, todas las herramientas se encuentran accesibles simultáneamente, ha sido perfectamente traducido al castellano y cuenta con excelentes gráficos de gran detalle y colorido a los que sólo podemos acusar de cierta lentitud en su volcado a pantalla. Recomendado tanto para los iniciados como para los que se inician en la simulación empresarial.



ESTRATEGIA FANTÁSTICA

Master of Magic

SIMTEX/MICROPOSE
1.995

El segundo juego de la serie "Master" de Microprose –iniciada por «Master of Orion»– no tuvo la acogida que merecía. Su paso, un tanto desapercibido por el panorama estratégico, debió tener una repercusión más amplia, pues es uno de los juegos más soberbios de Microprose.



Tocado por influencias de «Civilization», el desarrollo de «Master of Orion» y la forma de los juegos de estrategia de tablero, «Master of Magic» es el juego de estrategia fantástica más sólido, amplio y completo que podemos encontrar a más de un año de su publicación. La aproximación más moderna a esta idea la encontramos en «Heroes of Might and Magic», que no obstante se queda un tanto corto.

La magia es el eje central del juego, lo que le da vida y justificación. Todo el juego está impregnado de magia y fantasía con guiños roleros, y aquí es precisamente donde reside su encanto. En ponernos en la piel de



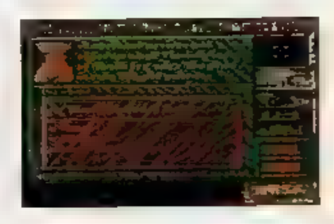
un mago colocado en un mundo fantástico dividido en dos planos, y como única tarea la de convertirnos en Maestros de la Magia destruyendo a todos los demás magos competidores.

Para conseguir este objetivo genérico deberemos recorrernos el mundo para conquistar –y defender posteriormente– las fuentes mágicas que nos darán el poder necesario para realizar nuestros hechizos. Otra de nuestras preocupaciones será la construcción de ciudades en las que basar nuestro imperio y construir un ejército lo más poderoso posible mediante la producción y la investigación mágica. También será interesante la exploración del plano contrario y de las ruinas, torres y templos para conseguir objetos y poderes mágicos que esconden, previa derrota de los monstruos que los custodian.

ESTRATEGIA ILIMITADA

El combate, parte importante del juego y uno de sus componentes estratégicos destacados, se desarrolla en una zona reducida de terreno en la que cada oponente mueve sus tropas por turnos. La enorme variedad de las unidades –cerca de cien– y de hechizos –más de doscientos– hacen que las combinaciones en el campo de batalla –y la estrategia genérica a seguir– sean ilimitadas. Además como los mundos son aleatorios y el número de hechiceros para elegir también es grande, unidos a los niveles de dificultad, hacen que la vida del juego sea muy larga.

«Master of Magic» es un juego de estrategia de la línea clásica, de los de exploración, combate, conquista y producción, pero con la peculiaridad de la magia. Aunque algo lento al principio, según avanzamos con él es un juego adictivo y absorbente que requiere muchas, muchas horas frente al ordenador desde la primera partida.



JUEGO DE ESTRATEGIA

X-COM: Terror from the Deep

MICROPOSE
1.995

En el momento en que Microprose publique «X-COM: Apocalypse» cerrará una de sus sagas más originales y aclamadas. Los dos juegos de la misma publicados hasta ahora no tienen competencia en su clase, pues ninguna otra compañía ha hecho nada que se les parezca ni remotamente.

En «UFO: Enemy Unknown» se nos planteaba la defensa de la Tierra de un ataque alien como nunca antes nadie lo había hecho: como un juego de estrategia. Un juego magistral que englobaba tanto estrategia productiva y de investigación como de combate. X-COM es una organización creada para combatir la amenaza alien que se cierne sobre nuestro planeta; un conjunto de soldados, técnicos y científicos agrupados en bases esparcidas por el globo. En ellas investigan los orígenes y características de los invasores, desarrollan nuevas armas y tecnologías con que combatirlos, y se entrenan los soldados que les harán frente en el campo de batalla. La organización se financia internacionalmente; si no hay éxitos, los países retiran su dinero, y sin dinero la organización no puede funcionar.



LA ESENCIA

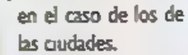
Mientras que en las bases tiene lugar la estrategia "relajada", la acción y la tensión se desborda en los bosques, desiertos, montañas y ciudades

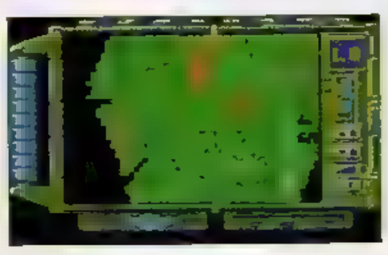


de la Tierra. El combate con los alien –en escenarios diseñados con perspectiva isómetrica 3D mediante planos horizontales situados a distintas alturas– tendrá lugar cuando derribemos una de sus naves, localicemos sus asentamientos, o les dé por aterrorizar una ciudad o invadir nuestra base. Aquí es donde el juego destapa su esencia para plantearnos divertidos combates por los más variados escenarios donde deberemos manejar a nuestros hombres –y a su amplio armamento– usando las más refinadas tácticas de guerra de comandos.

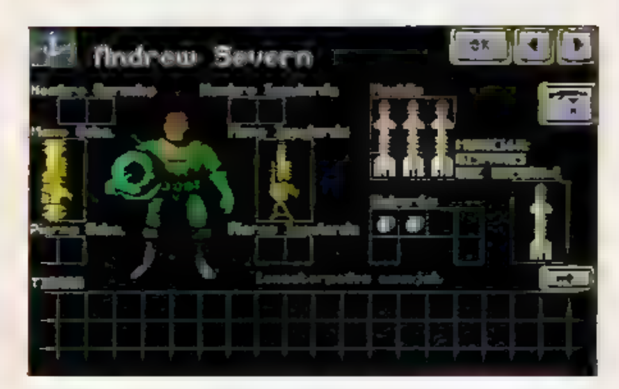
DE LA TIERRA AL MAR

Hasta aquí podría llegar el somero comentario de lo que es «UFO: Enemy Unknown». Su continuación, «X-COM: Terror from the Deep», es prácticamente similar, con unas mínimas variaciones en el argumento y en el medio en que se lucha: ahora es bajo el mar. Lo que no significa que no haya misiones en la superficie: sigue habiéndolas, y mejores –si cabe–, con unos decorados mucho más ricos y realistas, sobre todo en el caso de los de las ciudades.





Pero, aunque mínimas, no fue esa la única novedad. Las armas, naves, tipos de aliens y tecnología a descubrir, era mucho más variada;



la ambientación gráfica y sonora así como los juegos de luces y sombras se mejoraron; pero también se elevó aún más un nivel de dificultad que «UFO» ya tenía bastante elevado de por sí. La aleatoriedad siguió siendo un componente determinante: tanto en la posición y aparición de las bases y naves alien, como en la realización de los mapeados en el modo combate, a partir de patrones de terrenos y edificios combinados sabiamente. Por lo menos la variedad seguía estando muy asegurada.

SOBRE GUSTOS...

Y llegamos a la pregunta crucial ¿es mejor «X-COM» que «UFO»? No tiene respuesta, ya que son muy parecidos. A quien le guste uno, le gustará el otro; y lo mejor es que tenga los dos, y así tendrá la historia completa y podrá disfrutar en su plenitud la lucha contra el peligro alien. Una partida de cualquiera de estos juegos siempre es larga, y jugada de una sola tirada –imposible– puede resultar hasta monótona, puesto que según avanzamos en el juego, éste se hace bastante cíclico, aunque aumenten los objetivos. Esto ocurre sobre todo si nos estancamos en la investigación, con lo que los combates serán cada vez más frecuentes y parecidos entre sí, al no disponer de nuevo equipo ni enfrentarnos contra nuevos tipos de enemigos.

No obstante, si vamos llevando bien la partida, realizando descubrimientos y cumpliendo misiones con éxito, el juego desgrana poco a poco sus secretos creciendo en complejidad, emoción y diversión. Debido a esto, quizás sea uno de los juegos más exigentes que existen en cuanto a la aplicación de la estrategia correcta.

ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL

Command & Conquer

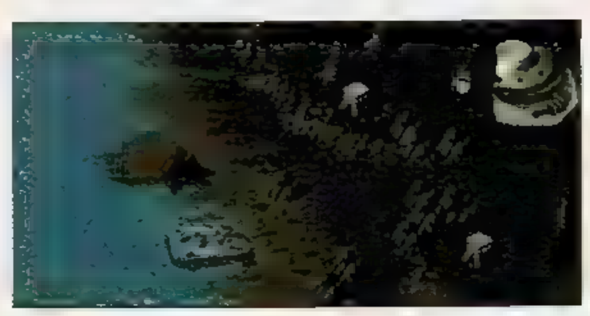
WESTWOOD STUDIOS
1.995

Alabado hasta la saciedad en todo el mundo, «Command & Conquer» ha sido el principal artífice del gran éxito obtenido por los "wargames" en tiempo real, a lo largo de los últimos meses. Su reciente edición en castellano no hace sino mantener encendida la llama de uno de los mejores juegos de los últimos tiempos.

La razón de este éxito fulgurante se debe, como suele ocurrir con los grandes programas, a la conjunción de una serie de elementos que conforman un producto irresistible. Buenos gráficos, impresionantes efectos sonoros, excelente calidad técnica, exquisita presentación, sencillez de manejo y, sobre todo, la "atracción fatal" que supone para el hecho de disponer de un abundante ejército armado hasta los dientes.

EL ARGUMENTO

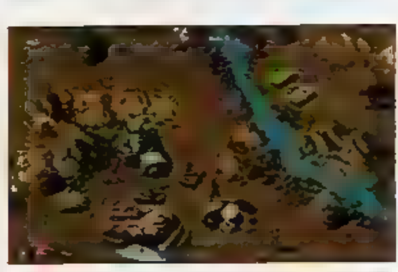
El desarrollo, al menos en teoría, es muy sencillo. Al mando de las fuerzas GDI –Iniciativa Global de Defensa– o de los terroristas de la



Hermandad de NOD, debemos completar alrededor de una quincena de misiones para cada bando, intentando arrebatar al contrario el control de las minas de Tiberio, un nuevo mineral capaz de otorgar el poder económico a aquel que lo posea.

Al principio, disponemos de un limitado ejército compuesto por unos pocos soldados, y algun que otro vehículo. Afortunadamente, es posible aumentar los recursos construyendo edificios que nos permiten recoger el mineral para ganar dinero, entrenar a las tropas, y fabricar nuevas armas mortíferas. Por supuesto, el enemigo intentará hacer lo mismo, así que habrá que poner en práctica toda nuestra pericia militar para conseguir dominar la situación.

Cada unidad dispone de una determinada resistencia, velocidad y potencia de fuego. Mediante unas simples pulsaciones de ratón, es posible crear grupos autónomos a los que se pueden dar órdenes colectivas, como ir a un determinado lugar, atacar cierto objetivo, o patrullar una zona estratégica. La mecánica del juego se basa en emplear las tácticas militares más clásicas –emboscadas, maniobras envolventes, ataques frontales–, así como cualquier variante del engaño más vil, para acabar con el contrario. Si a esto le añadimos la posibilidad de jugar hasta cuatro jugadores a la vez, mediante conexión con otros ordenadores, nos damos cuenta de que estamos ante uno de esos juegos que no deben dejarse pasar.

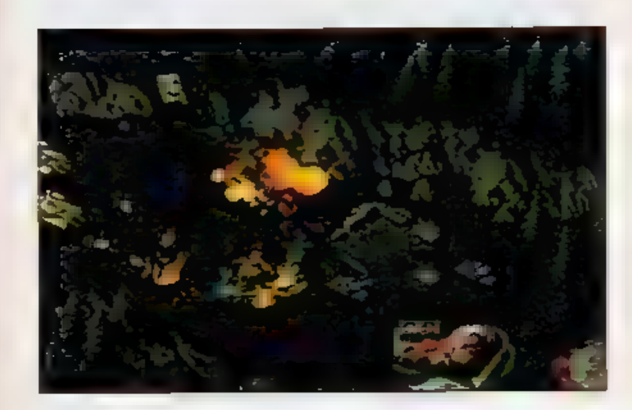


LOS CLÁSICOS NUNCA MUEREN...

Riesgo, acción, emoción, estrategia y toneladas de adicción al más alto nivel, son sólo algunas de las características más importantes de «Command & Conquer». Como los clásicos nunca mueren –tan sólo se reciclan–, ya tenemos a nuestra disposición un nuevo disco de misiones, «Covert Operations» y, muy pronto, la esperada segunda parte: «Command & Conquer II: Red Alert», por lo que todavía oiremos hablar de esta pequeña joya de Westwood Studios durante mucho tiempo.

¿Verdad que la vida es maravillosa?

Command & Conquer



Para imponer nuestra supremacía en el campo de batalla, a veces no es suficiente con utilizar el sentido común –un tanque tendrá un 99% de posibilidades de acabar con un soldado–, sino que hace falta emplear una serie de trucos y consejos prácticos, destinados a inclinar la balanza a nuestro favor. La peculiar Inteligencia Artificial que utilizan los enemigos computerizados de «Command & Conquer», se presta perfectamente a ello.

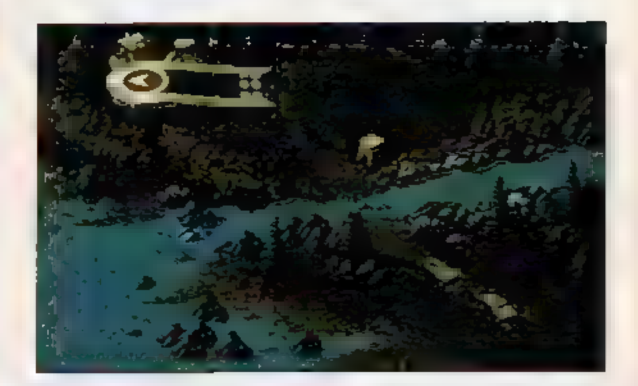
DEFENDER

La primera premisa que todo general debe cumplir, es la correcta defensa de sus efectivos y, sobre todo, de su base. De esta forma, podremos reponer nuestras bajas, y enfrentarnos confiados a la aventura de completar la misión que nos ha sido encomendada. Obviamente, hay muchas formas de hacerlo, pero aquí van una serie de pistas que os ayudarán a cumplir esta primera encomienda.

• Mientras se comienza a construir una base, conviene mandar a algunos exploradores que vigilen el terreno que la rodea. De esta forma, se evitan asaltos por sorpresa.

• En las primeras misiones, el enemigo no suele atacar nuestra base, por lo que no hace falta defenderla con tropas numerosas.

• Gracias a un extraño fallo en el diseño del juego, los ejércitos enemigos son incapaces de enfrentarse a una barricada, a no



ser que la destrocen por casualidad, mientras nos atacan. Por tanto, si conseguimos situar una en la entrada de la base enemiga, los soldados no podrán salir y, lo que es más importante, los recolectores no podrán entrar, cortando el flujo de dinero. De igual forma, si situamos un saco de arena o un soldado en el hueco que deja un edificio enemigo destrozado, el ordenador no volverá a reconstruirlo.

• En algunas ocasiones, si un vehículo enemigo dispara a otro de su mismo bando, se establece un combate entre ellos. Es una buena idea, por tanto, situar un par de soldados entre varios vehículos enemigos. Con un poco de suerte, se destrozarán unos a otros.

• Pese a lo que pueda parecer, los soldados rasos son excelentes defensores de las bases. Esto se debe a que los ataques a nuestras posiciones suelen hacerse con tropas móviles rápidas –granaderos y lanzacohetes–, por lo que un tanque no puede apuntar a la velocidad debida. Obviamente, también se necesitarán estos por si en el asalto aparecen vehículos blindados enemigos.

• Los Obeliscos de Lúz hay que situarlos dentro de las bases, no fuera. Puesto que son mas altos que los muros, pueden disparar por encima, mientras que los enemigos tendrán que destrozar primero las paredes, para atacarlo.

• Las barricadas son muy eficientes en las tareas de protección de la población civil. No sólo impiden que los enemigos entren en los núcleos de población; también evitan que algún civil aventurero se salga de los límites de las líneas defensivas, ya que su muerte dará al traste con la misión.

ATACAR

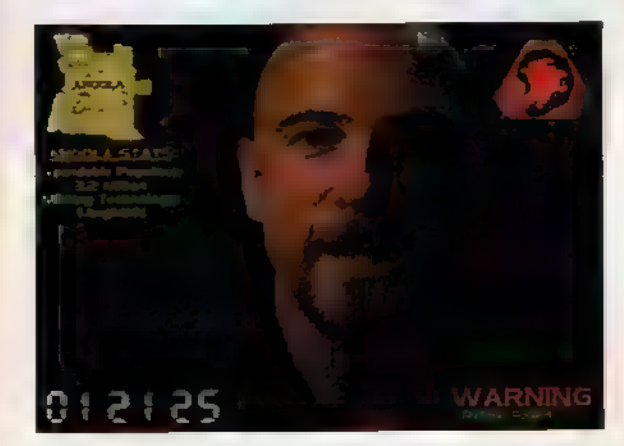
Todos aquellos que defienden la tan manida frase "la mejor defensa es un buen ataque", apreciarán como se merece esta recopilación de trucos que causarán el pánico entre las tropas enemigas, atrincheradas en sus bases.

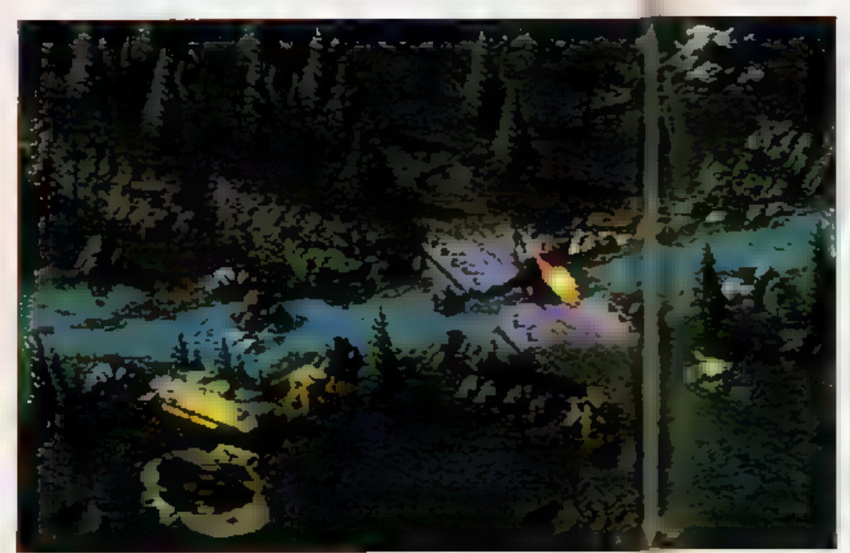
• Conviene aprovechar bien los accidentes terrenales. Un ataque frontal siempre supone una gran pérdida de hombres. Es mejor ocultarse en un bosque, parapetarse detrás de las rocas, y atacar por lo lados o la retaguardia.

• La forma más sencilla de conquistar una base consiste en situar dos ejércitos a ambos lados de la entrada –tras acabar con sus defensas estáticas, claro–. Después, se envía un soldado al interior, a modo de cebo. El grueso del enemigo se pondrá a perseguirlo, por lo que sólo habrá que esperar a que salga y atacarlo por los costados.

• Puesto que en una base enemiga puede haber decenas de edificios, siempre hay que desactivar algunos antes que otros, según su importancia. Este es el orden más adecuado: Taller de construcción, fábricas de vehículos, barracones o Manos de NOD, refinerías y plantas de energía.

• Los inofensivos recolectores de mineral también pueden servir para aplastar con sus dientes de oruga a los soldados del enemigo, sobre todo en los primeros niveles.





• Los vehículos ligeros son ideales para preparar emboscadas. El truco consiste en parapetar un ejército bien poblado detrás de un bosque, o en una esquina del camino. Como los enemigos suelen seguir a cualquier tropa que se le acerque, se pueden utilizar los vehículos para llamar su atención, y dirigirlos al lugar de la emboscada.

• La mejor forma de acabar con los Obeliscos de Luz y las torres avanzadas, es destruyendo las plantas de energía.

• Los granaderos son esenciales para destruir bases, ya que pueden acabar con los edificios sin eliminar los muros, lo que evita que el enemigo se abalance sobre ellos.

CONSEJOS GENERALES

• Hay que tener mucho cuidado a la hora de elegir el emplazamiento de la base. En primer lugar, debe ser un sitio amplio y despejado, pues habrá que instalar muchos edificios. Además, debe estar lo más cerca posible de un yacimiento de mineral. Como último requisito, conviene edificarla en una esquina del mapa, o protegida por el mar, un río o un barranco. De esta forma evitamos que el enemigo pueda sorprendernos por cualquier parte. Finalmente, hay que planificar cuidadosamente la colocación de las futuras refinerías, ya que habrá que dejar un camino para que los recolectores puedan entrar y salir libremente, camino de los yacimientos.

• A la hora de recolectar el preciado Tiberio, se pueden rodear las plantaciones con barricadas, que impedirán pasar a los recolectores del enemigo.

• Para reducir el tiempo de espera cuando se recluta un hombre o se fabrica un vehículo, conviene construir varios edificios iguales –más barricadas o más fábricas, por ejemplo–.

• En algunos escenarios hay dinero suelto, en forma de un gran símbolo del dólar. Este suele encontrarse en los rincones más apartados.

• Es más productivo concentrar las fuerzas en un sólo enemigo. Son menos peligrosos dos tanques en perfecto estado, que cuatro a punto de explotar, ya que estos siguen disparando con todos sus efectivos.

• Cuando se dispone de un ejército muy poblado, es vital utilizar frecuentemente la tecla X para que se expanda, y un cañonazo no acabe con varios soldados a la vez.

• Los bombardeos de la aviación no suelen acertar en el lugar exacto donde se les indica, por lo que no hay que utilizarlos con blancos móviles ni de pequeño tamaño. Son muy eficaces, sin embargo, para atacar ejércitos parapetados en un lugar de difícil acceso, o cuando están dentro de la base. Antes habrá que eliminar las instalaciones de misiles SAM y los lanzacohetes. Como tardan mucho en prepararse, no hay que basar nuestras tácticas en los bombardeos sistemáticos.

• Los soldados comando son muy escasos, pero extremadamente útiles para realizar ciertas misiones. Son invencibles en el uno contra uno, ya que disponen de un rifle de largo alcance, pero nunca hay que enfrentarlos a un ejercito muy numeroso, ni a un vehículo.

• Los ingenieros no disponen de armas. Sólo hay que crearlos cuando se haya abierto un camino hacia la base enemiga. Con ayuda de un APC, se pueden transportar cuatro a la vez, suficientes para controlar los edificios más importantes de la base.

• Los recolectores no siempre se dirigen a los yacimientos más cercanos; hay que indicarles dónde deben dirigirse.

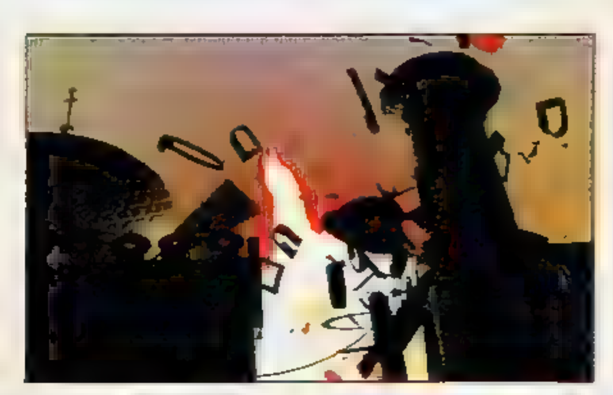
• Una buena forma de acabar con los soldados enemigos, consiste en obligarles a cruzar las plantaciones de Tiberio, mediante una provocación. Al ser radioactivo, acabará con ellos en cuestión de segundos. Mucho cuidado, sin embargo, ya que el mineral no afecta a los vehículos.

TOP SECRET

Puesto que en la guerra sólo importan los fines, y no los medios, existen algunos truquillos no demasiado "legales", pero sí capaces de ganar por sí solos una batalla perdida. Aprovechadlos bien...

• Una de las restricciones del juego, es que los nuevos edificios sólo pueden situarse pegados a otros ya existentes. Esto evita que la base pueda diseminarse por todo el nivel, limitando el juego. Sin embargo, se pueden aprovechar las barricadas para llevar una edificación a cualquier lugar. Basta con colocar un saco de arena pegado a un edificio existente. Cuando el próximo esté disponible, se sitúa al lado del anterior, y se elimina el más antiguo. De esta manera, se puede llevar una barricada al interior de la base enemiga. Una vez allí, basta con colocar un nido de ametralladoras o lanzacohetes, y aniquilar a todos los defensores. Lento, pero seguro...

• Es posible conseguir dinero sin recolectar mineral. El truco es válido, sobre todo, cuando se necesitan soldados. Lo único que hay que hacer es comprar un barracón o una mano de NOD, que cuesta 300$, y venderlo. Nos devolverán 150$ y dos soldados de infantería, cuyo valor es de 100$. Por tanto, habremos ganado 50$. Esta operación también se puede realizar con cualquier elemento que libere soldados al venderse.



Warcraft

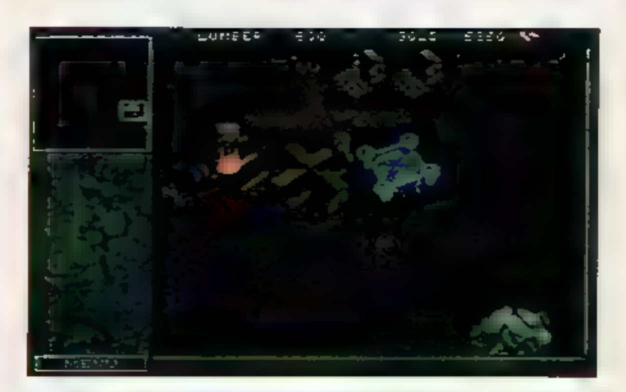
INTERPLAY
1.995

Hay una raza de programas que se caracteriza por el hecho de que sin desplegar grandes alardes técnicos, consiguen una adicción tan excesiva que terminan entrando en la leyenda de la mitología del software de entretenimiento. Es el caso de «Warcraft», que logra un grado de jugabilidad estratosférico gracias a la excelente mezcla de estrategia y arcade.



Y es que siempre que hablamos de juegos con una perspectiva cenital que nos permite contemplar vastas extensiones de terrenos, parece que surge el pánico entre los que nunca han jugado a un juego de estrategia. Es normal, la verdad es que el manejo y complejidad de estos programas asusta cuando se es un novato, hasta tal punto que o se tienen unas ganas locas de convertirse en general o se termina olvidando el programa para pasar a aniquilar de una manera infinitamente más sencilla: el arcade. Y en esta lamentable situación que se venía manteniendo desde los orígenes del software de entretenimiento surgió una luz que alumbraba el final de este largo túnel. Su nombre, «Warcraft».

Un juego que ha logrado atraer a un gran número de amantes del arcade al terreno de la estrategia, aunque sea a un nivel elemental,





puesto que estamos hablando de una combinación, al 50%, entre ambos géneros. Pero es una mezcla elaborada de una manera muy inteligente, puesto que al atractivo de idear estrategias para la creación de fortalezas, granjas y ejércitos, hay que unir la brillante y espectacular realización de las secuencias del combate, elemento que atrajo irresistiblemente a los arcademaniacos. Además, se evitó cualquier complejidad inicial mediante una dificultad que empieza al nivel adecuado para que el inexperto no se pierda y que poco a poco va subiendo hasta un nivel sólo apto para napoleones.

ORCOS Y HUMANOS

Como es habitual, se puede elegir a qué bando vamos a dirigir, pero lo novedoso es que el enfrentamiento, la brutal contienda, se produce entre humanos y criaturas tan mitológicas y poderosas como los orcos. La campaña total comprende decenas de misiones con unos objetivos muy concretos que son profusamente explicados antes del comienzo de cada batalla.

El sistema de juego, en tiempo real, consiste en ordenar distintas funciones a labradores y soldados. Los primeros se encargan de conseguir en las minas y bosques las materias primas, madera y oro, necesarias para iniciar la construcción de granjas –para la alimentación–, herrerías –para fabricar armas–, cuarteles para la formación de soldados a pie o a caballo, o iglesias para disponer de hechiceros y monjes de oscuros poderes. Los soldados, obviamente, se encargan de la lucha, y existe una gran variedad de tipos tanto por su físico como por su armamento y resistencia. También hay catapultas, carros de combate, hechizos, y un largo etcétera de posibilidades que confieren a «Warcraft» un espectro tan amplio de acciones a realizar que el aburrimiento es pura ciencia-ficción.

Pero toda esta enorme variedad es tan fácil de manejar como mover el puntero del ratón, señalar la unidad y mandarle una orden. Vamos, idéntico al sistema de los «Lemmings».

Tal vez el único punto criticable, y por esta deformación profesional que nos obliga a buscar siempre algún defectillo por oculto que esté, es que no se ofrezcan los gráficos en alta resolución, lo que hubiera elevado al grado de perfección a un aspecto visual lleno de colorido y con un excelente diseño y definición tanto en los sprites de las unidades como en las construcciones. El sonido sí que no admite crítica alguna; sencillamente genial.

TRUCOS

Durante el juego, pulsa ENTER y activará la casilla de enviar un mensaje, en la que debes poner CORWIN OF AMBER. Aparecerá la indicación de modo cheat activado y ya sólo tenéis que usar estas palabras como mensajes para obtener sustanciosas ventajas:

POT OF GOLD: Diez mil monedas de oro.
IRON FORGE: Armas potentes sin pasar por la herrería.
EYE OF NEWT: Toda la magia.
THERE CAN BE ONLY ONE: Matar con un solo golpe.
SALLY SHEARS: Muestra el mapa completo.
HURRY UP GUYS: El tiempo de contruccion decrece bastante.
ORCxx o HUMANxx: Lleva al nivel xx –sólo en modo campaña–.

Un futuro prometedor

COMMAND & CONQUER: RED ALERT
WESTWOOD STUDIOS/VIRGIN



A finales de año está previsto que llegue a nuestras manos una nueva entrega de la mejor estrategia en tiempo real de todos los tiempos. «Red Alert» eclipsará a «Command & Conquer», con eso está todo dicho. Aunque parezca increíble, se va a aumentar la jugabilidad, a través de un control optimizado, y la mejora de la Inteligencia Artificial de los enemigos. Los más de 30 tipos de nuevas unidades, el modo de práctica, el editor de mapas y las opciones multijugador hasta por Internet nos permitirán poner en práctica nuevas tácticas. Ambientado en una hipotética Segunda Guerra Mundial entre aliados y rusos, tendrá versiones SVGA para Windows 95 y VGA para MS-DOS.

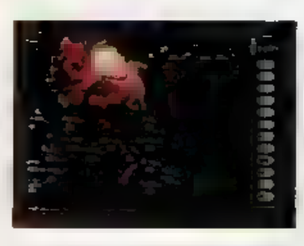
STARCRAFT
BLIZZARD



Juntando dos temas muy de moda actualmente en el género, estrategia en tiempo real y localizaciones espaciales, Blizzard está desarrollando «Starcraft», aprovechando además el engine usado en «Warcraft II». Como es de esperar, se trata de una idea y modo de juego conocidos trasladados a un escenario distinto, con lo que los resultados serán similares. Controlaremos a una de las tres razas interestelares involucradas en una lucha por el control de la galaxia. Mucho combate espacial, por tanto, aunque sin olvidarnos de crear construcciones que aumentarán el poder y posibilidades de nuestro ejército.

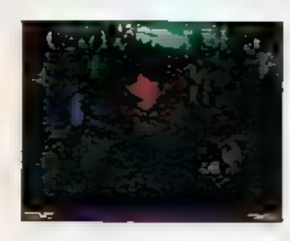
Muy bonito gráficamente, y con la carta de recomendación de los autores de «Warcraft».

STAR GENERAL
CATWARE/SSI



Este juego y el anterior tienen muchas cosas en común: son espaciales y son oportunas continuaciones de juegos de éxito. En este caso, «Star General» es una nueva revisión de la genial idea que dio vida a «Panzer General», a la que intentará aportar algo más. Las innovaciones serán un sistema de combate con dos niveles, en el espacio y en la superficie de los planetas; necesidad de manejo de recursos naturales y construcción de edificios para avanzar en el juego; y opciones multijugador vía modem y red. «Star General» se aleja de la idea inicial de wargame que era «Panzer General» para pasar a ser un juego de estrategia más completo en el amplio sentido de la expresión.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC II
NEW WORLD COMPUTING

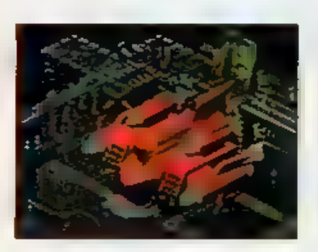


Continúa la estrategia en los mundos de «Might and Magic», sacudidos ahora por una cruenta guerra civil, en la que podremos participar a través de cuarenta escenarios o una completa campaña, o crear nuestros propios mapas con un editor.

Las novedades también llegarán a los apartados de monstruos, hechizos y artefactos mágicos; en el apartado gráfico, totalmente SVGA; y al de la IA del ordenador, sumamente optimizada. La calidad y jugabilidad de «Heroes II» superará con creces a su predecesor, en todos los aspectos, incluidos los multijugador, pues además de red y modem también incluirá Internet. Pero por lo demás la temática y el desarrollo de juego permanecerán invariables.

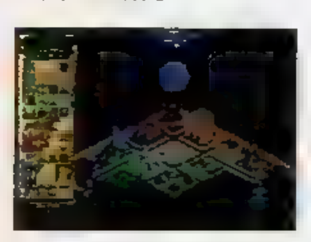
Un futuro prometedor

X-COM: APOCALYPSE
MICROPROSE



Parece ser que este es ya el último capítulo: la saga «UFO» toca a su fin de la mejor forma posible, en la línea de los dos títulos anteriores, pero con una transformación externa total. La acción se traslada a una gran megalópolis futurista realizada en 3D isométrica –Cityscape sustituirá a Geoscape– amenazada por los aliens. Junto con la clásica realización del combate por turnos, ahora también existirá la opción del tiempo real que le dará un tanto de componente arcade al juego. Los gráficos van a ser SVGA, con un nivel de detalle inusitado, y una animación detalladísima de los sprites. Tendrá un aspecto totalmente diferente a los dos anteriores, pero seguirá fiel al estilo marcado desde un principio.

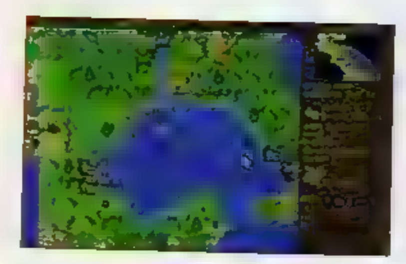
AFTERLIFE
LUCASARTS



Con este título, la popular compañía americana toca uno de los pocos géneros que le quedaban por visitar, y lo hace con un "god-game" muy peculiar. En principio, por su argumento, ya que nuestra tarea será la de gestionar el mundo donde van a parar las almas de los muertos, dividido en una parte para los buenos y otra para los malos. Cada una de ellas tendrá sus reglas y sus edificios y servicios específicos, todo destinado a que sus moradores lo pasen lo mejor –o lo peor– posible. El juego gozará del toque inequívoco de LucasArts en todos sus aspectos, destacando sobre todos el gráfico, tratado con un gran sentido del humor y la calidad que caracteriza a la compañía. Un juego al que no deberemos perderle la pista.

Compañías que han hecho historia

MICROPROSE



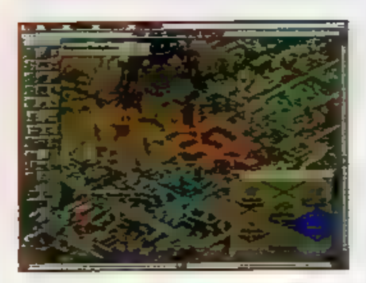


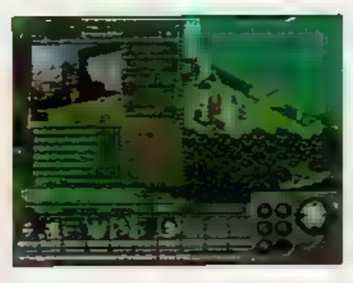
Aunque desde su creación en 1.982 esta prolífica compañía se ha atrevido con todo tipo de juegos, incluidos deportivos, de rol, y hasta aventuras gráficas, sus especialidades han sido siempre la simulación, y por supuesto, la estrategia. Porque si no todos, la gran mayoría de los interminables títulos estratégicos creados por Microprose ya son clásicos del género. Mucha parte de la culpa de ello la tiene Sid Meier, cofundador de la compañía y autor de joyas como «Railroad Tycoon», «Civilization» y su segunda parte, o «Colonization», amén de haber participado en muchos otros juegos.

Pero tampoco podemos olvidar el afán de la compañía por innovar y tocar en sus juegos una amplia variedad de temas, con juegos tan dispares como «UFO: Enemy Unknown», «Pizza Tycoon» o «Master of Magic», pertenecientes a las sagas que a la compañía le gusta realizar y con las que mantienen a todos sus incondicionales pendientes del próximo juego. Son casi catorce años manteniendo en un lugar preeminente el listón estratégico que se pusieron muy alto desde un principio y que no han rebajado en ninguno de sus lanzamientos. Todos los juegos de estrategia que Microprose produce tienen ese toque característico que va unido indisolublemente al concepto de diversión. Clásica entre las clásicas, Microprose es sinónimo de calidad, buen hacer y rigor estratégico, y lo seguirá siendo. Esperemos que por muchos años.

Compañías que han hecho historia

MAXIS



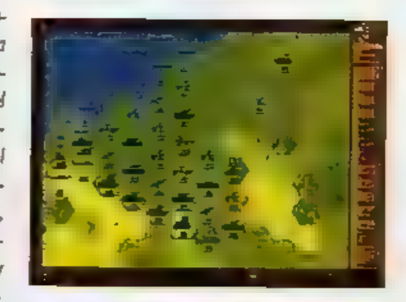


Hablar de Maxis es hacerlo de «SimCity», probablemente el juego de estrategia más clásico que existe y con mayor número de seguidores, además de ser la piedra angular de la línea Sim. Pocas compañías pueden presumir de haberse consolidado con su primer juego, y es esto precisamente lo que le sucedió a Maxis con «SimCity», publicado en 1.989, y posteriormente con su versión remodelada «SimCity 2000», salida al mercado cuatro años después y de plena actualidad aún hoy. Sólo de estos títulos Maxis ha vendido 5 millones de unidades entre todas las versiones.

Aquello fue sólo el principio, ya que después de permitirnos crear la ciudad de nuestros sueños, en Maxis pusieron la evolución de la vida en la Tierra, la construcción de nuestra propia granja o el control de una colonia de hormigas, al alcance de nuestras habilidades estratégicas. Eran los tiempos de «SimEarth», «SimLife», «SimFarm» o «SimAnt», que incorporaban revolucionarios gráficos SVGA y un potente, a la vez que sencillo, interfaz de manejo.

Tras unos años en que los Sim no parecían dar señales de vida, Maxis dió un importante giro en su política y, aunque fieles a sus costumbres de siempre, iniciaron una nueva andadura. Con simuladores más didácticos –«Sim Tower», «SimIsle»–, pero igual de divertidos, y un nuevo compromiso con el software educativo –«SimTown» o «Widget Workshop»– junto con una apuesta firme por Windows 95 como plataforma. Y siguen preparando nuevos títulos –«SimCopter», «SimGolf», y «SimCity 3000» como plato fuerte– para recordarnos que los Sim lo son todo en el género de la simulación estratégica.

SSI





De las tres que destacamos en este libro, esta compañía americana podría considerarse como el "patito feo", mas que nada a consecuencia del género en que son especialistas: los wargames, aunque tambien se tratan con los simuladores y el rol. Considerados hasta hace muy poco tiempo en nuestro país como un género minoritario y poco interesante, los wargames empiezan a ser conocidos y apreciados por el gran público. Buena culpa de ello lo han tenido los pocos juegos de SSI, de los más de 150 que la compañía ha publicado, que han llegado a nuestras manos, y entre ellos el más destacado ha sido sin duda «Panzer General», sin mencionar sus posteriores continuaciones. Pero no podemos pasar por alto su espléndida serie «Wargame Construction Set», que ya va por su tercera entrega, o «Great Naval Battles», que ya entra en la cuarta, además de otros juegos tan sorprendentes como «Steel Panthers».

SSI no para de sorprendernos con cada nuevo wargame, haciendo juegos cada vez más atractivos y más agradables de jugar, pero que mantienen siempre el nivel de precisión histórica y profundidad estratégica que la compañía nos tiene acostumbrados. Dentro del género estratégico, hay muchas compañías que desarrollan wargames, pero ninguna cuida e innova tanto sus juegos como SSI, y precisamente por eso son los mejores y los más populares.

EL AMO DEL CALABOZO

El género de los juegos de rol -en adelante, JDRs- no es el que más elementos tiene, ni el más antiguo dentro del software lúdico, ni el que tiene los juegos más difíciles. Pero sí tiene un récord: es el género al que más explicaciones dedican todas las revistas de ordenadores.

¿Por qué? Pues porque parece que nadie tiene muy claro qué es exactamente un JDR. Así, cuando un juego se quiere colgar alguna vitola de especialidad tiende a apropiarse del término -más habitualmente de sus siglas inglesas RPG Role Play Game- Y muchas veces de forma equivocada. Así, no es de extrañar el lío formado. Hemos visto juegos de estrategia, aventuras, incluso arcades, que se autodenominan JDR.

Es evidente que la gente que así llama a esos juegos no ha jugado a un verdadero JDR El género informático procede de los juegos de mesa homónimos. Por resumir rápidamente, en las sesiones de estos juegos, cada uno de los participantes asume el papel -el rol- de un personaje de ficción, cuyas características se determinan previamente. El juego consiste en que los jugadores, guiados por el llamado Dungeon Master o Amo del Calabozo, se van enfrentando a distintas aventuras. Dichas aventuras con su historia de fondo son preparadas por el citado Amo. Así pues, tenemos un grupo de aventureros que han de conseguir un objetivo.

Por otro lado, conforme los personajes sobreviven a las campañas van obteniendo experiencia, lo que les permite modificar sus atributos constitutivos, normalmente para hacerles más fuertes. Y es éste, en nuestra opinión, el rasgo que mejor diferencia un JDR de un juego de otro género.

Resumiendo, un JDR sería aquel juego en que el/los personaje/s protagonista/s tiene la capacidad de aprender durante el desarrollo de la partida. Cuantas más veces hace una cosa, mejor la realiza

¿Cómo se traduce esto en la práctica? Con un sencillo ejemplo se puede ver: los enemigos. En un JDR es típico encontrarse con todo tipo de bichos durante la aventura, bichos con tendencia a pelearse con el héroe. Dentro de la multitud de enemigos, los hay más fáciles y más difíciles de derrotar -no es lo mismo luchar con una rata que con un dragón-. Pues bien, si nada más empezar te enfrentas con el dragón, te dará una buena tunda, mientras que si lo haces tras haber acabado con muchas ratas y enemigos de más dificultad, podrás presentarle más resistencia, en base precisamente a la experiencia ganada.

No obstante lo dicho, hay otra serie de características que se suelen observar en los JDRs, aunque cada vez esta comunalidad disminuye más.

Normalmente, se conduce a un grupo de personajes, con habilidades diferenciadas, y no a un sólo héroe. Típicamente, la partida está integrada por un guerrero, un mago, un ladrón y un sacerdote.

La aventura se desarrolla en un escenario de grandes dimensiones, que típicamente combina zonas abiertas con calabozos en los que ocurren los principales acontecimientos del juego.

Se dispone de un gran conjunto de hechizos de variados efectos, que pueden usar los protagonistas cuando más lo juzguen oportuno.

Hay numerosos enfrentamientos con enemigos de gran variedad y dificultad, que a su muerte suelen dejar un botín en forma de dinero y objetos. La forma de combatir es muy variada, según se ponga más acento en la componente estratégica o arcade de la lucha.

Suele haber otros personajes pacíficos, pero no controlados por el jugador -los NPCs (non-player-character)-, con los que se puede conversar para obtener conocimientos y pistas sobre la historia que da fondo al juego.

EN BUSCA DE LOS ORÍGENES


En realidad, y como se ha dicho en la introducción, los JDR informáticos proceden de los JDR de mesa. Por ello, no está de más que visitemos el origen de estos como preludio al devenir de aquellos. Su origen está muy ligado al de los juegos de guerra –Wargames–. En estos predominaban los periodos basados en la época romana, la medieval, la napoleónica..., pero ya había referencias a una apócrifa edad medieval fantástica.

Las reglas de esta época serían extendidas por Dave Arneson y Gary Gigax, mediante el juego «Dungeons & Dragons», a finales de los sesenta. Pero la evolución desde los wargames traía consigo una gran flexibilización de las reglas, que iba a ser la gran baza secreta en la evolución de los JDRs. Los primeros juegos los publicaron con la empresa TSR –Tactical Studies Rules–. Gigax sería más adelante el creador del archiconocido «Advanced Dungeons & Dragons».

Al tiempo, avanzaba la técnica, en concreto, la informática. Evidentemente, la complejidad de las tablas manejadas en esta clase de juegos, datos de manejo mecánico para el jugador, los hacía candidatos indudables a la informatización. De esta forma, se libera al jugador de las tareas rutinarias y se le permite centrarse en la aventura.

Lo cierto es que hay escasos ejemplos de programas de ordenador que sean mero soporte a un JDR de mesa, pues la mayor parte de las veces no se limitan a mecanizar las reglas, si no que incorporan un argumento, en suma, una aventura al juego. Y así tenemos el genero del JDR dentro del software lúdico, como un género stand-alone.

Tal vez la primera compañía que desarrolló un JDR para ordenador fue SSI, empresa que todavía sobrevive en nuestros días, como bien sabemos por sus periódicas aportaciones al género.

Los primeros JDRs que publicó salieron a la luz en 1.984: «Wizard's Crown», «Questron» y la serie «Phantasy». Su gran sencillez no les restaba en absoluto capacidad de absorber al jugador en su argumento. En «Phantasy III» los calabozos se veían desde arriba y cabían en una sola pantalla: todo muy esquemático, pero muy divertido.

SSI establecería poco después un acuerdo con TSR para la adaptación informática de sus JDRs. De esta alianza surgirían la mayor parte de los títulos que conocemos de la citada casa: «Heroes of the Lance», «Dragons of Flame»... de la serie «Advanced Dungeons & Dragons»; «Pools of Radiance», «Secret of the Silver Blades», «Eye of the Beholder»... de Forgotten Realms.

Otro ilustre colaborador en el desarrollo del JDR es Richard Garriot –Lord British– creador de la saga "Ultima", ya por su octava entrega. El primero se remonta a 1.980, si bien incorporaba pocos elementos de JDR, siendo más bien un juego de laberintos. A partir de la cuarta entrega, «Quest of the Avatar», la cosa cambia radicalmente: el argumento, la interacción con los NPCs lo colocan en el punto en que ahora la conocemos.

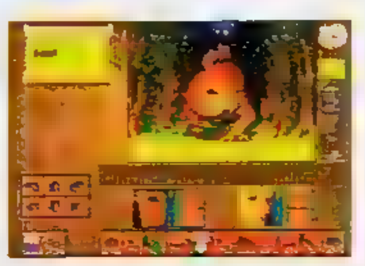
No olvidemos también otras importantes series, como «Bard's Tale», «Wizardry» o «Might and Magic», de gran éxito allende nuestras fronteras, y sin haber llegado oficialmente a España. Todas con algo en común: capacidad para entretener durante más horas de las que sería deseable a todo aventurero de pro.

Y junto a éstas, no se puede olvidar citar un par de ejemplos de salto tecnologico, de popularización del JDR, como son el superclasico «Dungeon Master» –que apareció en 1986 y para Atari ST– y el, tambien, aunque menos reconocido, clásico «Shadowlands». Ambos incorporaban, en su momento, elementos totalmente innovadores dentro del JDR informático, dando al genero una fisonomía nueva y hasta cierto punto independiente del JDR de mesa, del que procede. En las próximas páginas conoceremos las nuevas tendencias del género.

Lands of Lore

WESTWOOD/VIRGIN
1.993

«Lands of Lore» es el decano de los JDRs del momento, el que más tiempo lleva en acción de los tratados. Y sigue tan sano como una manzana, tan vigente como el último y tan entretenido como el que más.



Todo comienza de una forma bastante tranquila. Tu rey, su majestad Richard, te encomienda una sencilla misión: recuperar el rubí de la Verdad, localizado en la mansión de Roland, en las tierras del Sur. Si bien la visita a Roland carece de frutos por un previo ataque de los orcos, lo peor te espera de regreso a la fortaleza Gladstone: el rey ha sido envenenado.

La cosa se complica de verdad, y la aventura comienza en serio cuando, poco después, el castillo es conquistado por las fuerzas de la malvada Scotia, en su ambición por dominar todo el territorio.

SU SECRETO...

¿Y cuál es el truco para que «Lands of Lore» tenga tanto éxito? El juego se desarrolla en perspectiva tridimensional de primera persona. El sistema de combate es acorde al estilo de movimiento: golpes al enemigo. El sistema de hechizos tampoco ofrece ninguna novedad: puntos que se gastan al realizar hechizos, de los que se manejan un número relativamente bajo.



Los gráficos son agradables, sin llegar a espectaculares; el movimiento es bueno, y el sonido correcto. Como se ve, no hay mucha originalidad ni argumental ni de desarrollo.



... ES SINERGIA

En estas condiciones, repito la pregunta: ¿dónde está el truco? La respuesta es una palabra rara, pero de moda últimamente: sinergia.

Ninguno de los elementos citados, por sí sólo, es excepcional; pero al agruparlos todos en un mismo JDR, se consigue un efecto sinérgico: el todo supera a la suma de las partes. Y tenemos una aventura que resulta una delicia de jugar: fácil –de manejar–, interesante, adictiva, cuidada... y de la que hemos hablado mucho en las reuniones de los maniacos.



Lands of Lore



Ya hemos dicho cómo empieza la aventura en páginas anteriores. Detallemos ahora algo más.

Al encontrar a nuestro rey envenenado, la única solución que se nos ocurre es una visita al oráculo del lugar, llamado El Draracle, a ver si tiene alguna idea al respecto.

EL DRARACLE

El Draracle es una cueva a la que se accede desde el Bosque del Norte, y que tiene cuatro maravillosos pisos infestados de seres variopintos. Lo cierto es que el oráculo no nos honrará con su sabiduría a menos que le "untemos" con una Daga enjoyada que podremos encontrar en el segundo piso. En concreto, un poco al Norte de las escaleras hacia el tercer nivel, hay un palanca que abre y cierra un hueco en uno de sus muros laterales: si se colocan dos dagas en este hueco y a continuación se opera la palanca, se abrirá el otro muro. Tras él hay un cofre, cuyo contenido espero que seáis capaces de imaginar.

Lo cierto es que Draracle, ante una ofrenda así, no podrá negarse a describirnos los componentes del antídoto, llamado Elixir de Trybal y que sólo puede elaborarse en la Torre Blanca. Tampoco dice los componentes de la forma más entendible: "Dulzura del enemigo", "Polvos del Corazón de madre"...

A la salida de El Draracle nos encontramos con la referida invasión de la fortaleza Gladstone por Scotia; o sea, solos ante el peligro. Empieza de verdad la historia, que nos lleva al bosque Opinwood a través del lago Dread. El rey ha sido, además de envenenado, apresado por la bruja; necesitaremos una serie de cuatro llaves para liberarle.

Pero, poco a poco. Hablemos ahora de los componentes del antídoto, y de dónde conseguirlos, que es más importante.

• Miel de las abejas: se puede recolectar en Upper Opinwood, necesitándose únicamente un frasco vacío.

• Agua de las ciénagas: podremos llenar otro frasco con este hediondo líquido procedente de las Gorkha Swamps. Por cierto, es interesante saber que con el hechizo Freeze podemos congelar también los charcos y, en consecuencia, atravesarlos.

• Piedra de sangre: para este ingrediente habremos de pelearnos con unos bichos de piedra que habitan en el cuarto nivel de las minas Urbish. Su corazón es la codiciada piedra.

• Mother Earth: este polvo te lo da una tal Lora en la ciudad de Yvel.

LAS MINAS URBISH

Vamos con las terribles minas Urbish, no sin olvidar una pequeña recomendación. Los Gorkha no son mala gente del todo: si les ayudas con sus problemas, obtendrás una buena recompensa; aunque robarles parezca a primera vista lo más cómodo.

A las minas se llega a través de las oficinas de la compañía. Claro que éstas tienen un buen guardián, un gusano gigante llamado Lorkhen. Es difícil cargárselo, por lo que lo astuto es llevárselo lejos de la entrada, por ejemplo, saliendo a Upper Opinwood. Luego das la vuelta por las ciénagas y el bosque Opinwood, entras por el otro lado y te cuelas en las oficinas. ►





Éstas constituyen una zona bastante pacífica. Por desgracia, nuestro camino nos lleva algo más abajo. La puerta que hay en el primer nivel se abre con una llave de plata que se encuentra en un cofre, en una estancia a la izquierda de la entrada a las oficinas. De las dos puertas consecutivas que hay, considerad que sólo puede estar abierta una a la vez.

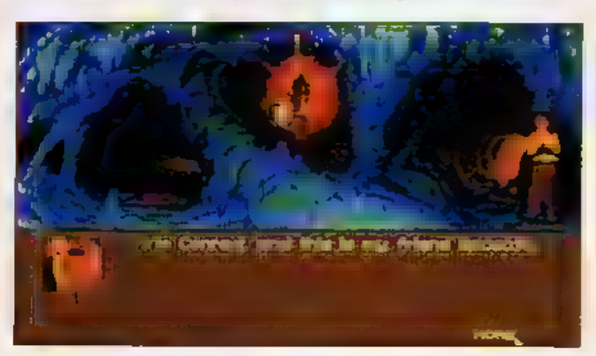
Desde el primer nivel podremos bajar a los otros, utilizando caída libre por el agujero que aparece al pulsar una de las palancas. En esta excursión hemos de hallar algo de carbón –en el nivel tres– y una rueda dentada –en el cuatro–, que nos permitirán poner en marcha la máquina de las oficinas, que activará un transportador en el primer nivel, al lado del agujero inicial.

En resumen, de las minas hemos de salir con una serie de objetos: la llave de Vaelan, la llave de Paulson, la Piedra de Sangre –Heartstone– y la compañía del citado Paulson.

La primera de las llaves nos permitirá abrir la verja que Scotia había colocado en Upper Opinwood para impedir nuestro paso.

A través de Upper Opinwood llegaremos así al bosque de Yvel y la ciudad homónima.

Aún queda historia para rato. Podremos visitar el interior de la Torre Blanca y conocer su población de fantasmas; viviremos una cruenta batalla en la ciudad de Yvel; padeceremos lo nuestro para encontrar alguna forma de llegar al castillo Cimmeria, donde está prisionero el rey Richard. Y, encima, cuando sepamos cómo llegar, seguro que preferiríamos no haberlo sabido nunca. En fin, diversión para rato.



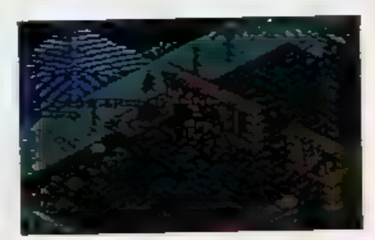
Pagan: Ultima VIII

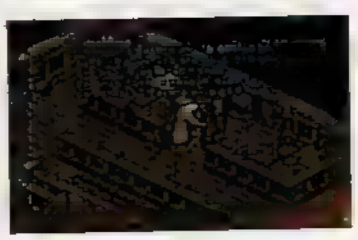
ORIGIN
1.994

La última entrega, hasta el momento, de la serie "Ultima" tenía la peculiaridad de trasladar al protagonista, el Avatar, lejos del lugar habitual de sus aventuras, de Britannia. Y le lleva, de la mano del Guardián, a un mundo completamente nuevo: Pagan.

Y allí tendrá que enfrentarse, y solito, a una compleja trama de intereses políticos y poderes sobrenaturales para alcanzar su recompensa: el retorno a casa.

Los únicos seres que al parecer pueden ayudar al Avatar en tan modesta tarea son los Titanes, los dioses de este mundo. Hay un Titán por cada elemento: Lithos, de la tierra; Hydros, del agua; Stratos, del aire, y Pyros, del fuego. Junto a estos, aunque casi olvidados, están los ídolos Zealan, que simbolizaban cosas más etéreas, como el amor, el odio o la neutralidad.





La capital de Pagan es Tenebrae, y en sus proximidades comienza la aventura. Ésta se desarrolla en perspectiva isométrica. El sistema de

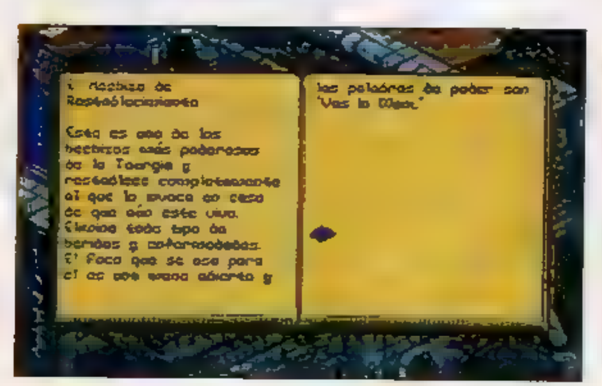
combate es de golpes y en tiempo real, con un estilo en que predomina la habilidad y nada la estrategia. Por contra, el sistema de magia es bastante complejo, variando según el tipo de la misma.

Porque, así como hay cuatro Titanes, hay otros tantos tipos de magia y de órdenes mágicas; son los miembros de estas hermandades los que nos pueden enseñar los hechizos de cada una. Así, en unos casos consistirá en poner los ingredientes en un saquito; en otros tendremos que construirnos un símbolo, y en otros bastará con usar un pergamino. En todo caso, la utilización de los hechizos juega un papel fundamental.

EL PAPEL DE LOS NPCS

La interacción con NPCs juega asimismo un papel importantísimo. Sólo hablando con ellos nos enteraremos de algo que nos puede ser útil para nuestra finalidad. Las conversaciones se llevan a cabo por el procedimiento habitual de pregunta a elegir de un menú –parrafada del NPC– nuevo menú con preguntas, y así sucesivamente. También hay muchos libros que leer e información que obtener de otras fuentes. En esto sigue destacando la saga Ultima sobre cualquier otro JDR.

«Ultima VIII: Pagan» es un JDR excepcional que, por sus cualidades, debería atraer a todo tipo de aficionados: tiene aventura, argumento interesante, muchos enemigos, secuencias arcade y enigmas difíciles. Y encima, es muy bonito gráficamente.



Pagan: Ultima VIII



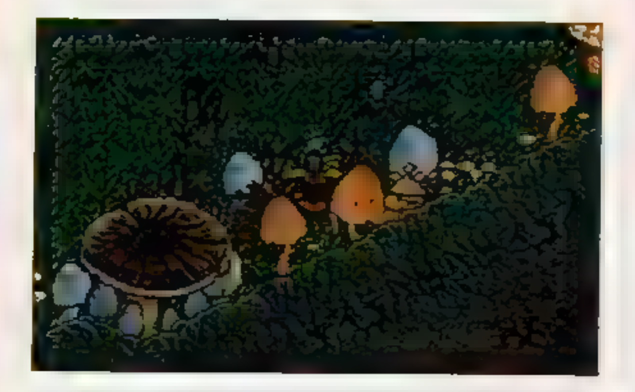
El Avatar cae en las proximidades de Tenebrae, a cuya costa le llevan las olas. Allí conocerá a un pobre pescador, Devon, con quien establecerá un primer contacto. Poco después conocerá a Mordea, la Tempest y líder de Tenebrae, que utiliza los poderes mágicos del agua, poderes que sólo se adquieren por sangre y no por aprendizaje.

Un primer contacto es Bentic, el bibliotecario, que no obstante habrá de reconocer su desconocimiento de temas tan complejos como los expuestos. No obstante, te podrá remitir a una nueva fuente, el hermitaño Mythran. El recorrido hasta su cabaña ya no es un paseillo: habrá que realizar saltos de precisión e incluso combatir contra unos zombies. No obstante, una vez en la meseta podremos entrar en su morada y charlar con él del Universo, la Vida...

La conclusión después del careo será que conviene conocer en persona a los Titanes; para tal no habrá más remedio que afiliarse a las distintas cofradías de magia.

Y para empezar, la orden de los Nigromantes es la que menos problemas pone para acceder a ella: sólo son dos miembros y se dedican a funerarios. Vamos, que tienen mucho que ver con zombies y muertos, profesión nada agradable. Como resultado de todas las pruebas a que nos someta, terminaremos en un peregrinaje a la tumba de Moriens.

Lo cierto es que el acceso desde las catacumbas a la Cueva de Piedra, nos permitirá conocer tres nuevos sitios de interés: un lago, un mar de lava y la isla Argentrock. ►



En esta última, os podréis hacer de la orden de los Teurgistas, seguidores de Stratos, el titán del aire, y encabezados por Stellos.

LA TENTACIÓN

Para aprender sus hechizos nos someterán a diversas pruebas, la más difícil de las cuales consiste en responder a una serie de preguntas de acuerdo con los principios de la orden, que podremos conocer leyendo los libros de la biblioteca de la isla. Luego habrá que hacer demostraciones más prácticas. Pero lo realmente importante es no caer en la tentación de hacernos a la primera oportunidad con la piedra "Breath of Wind", que encontraremos en la última prueba. Si la retiras de su sitio, no podrás realizar más veces los hechizos teurgistas. Por tanto, lo mejor es dejarla para cuando tengamos los cuatro componentes del obelisco.

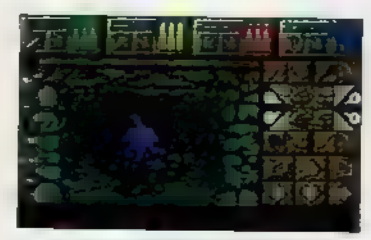
El lago responde al nombre de Carthax. Cuando lo veas por vez primera te harás una idea de los efectos que puede tener una buena sequía. Pese a su fracaso de realización, en el centro esta el santuario de Hydros. Como es fácilmente imaginable, sólo si restituyes su libertad al Titán del Agua hay posibilidades de conseguir su parte del obelisco. Por cierto, del obelisco aprenderéis más en lo que resta de historia, porque aún queda por hacer una visita a Malchior y sus magos del fuego, conocer el santuario de los Zealan y una excursión por el Eter.

Para más detalle, ver Micromanía nº 75, segunda época.

Dungeon Master II

FTL/INTERPLAY
1.995

Estamos ante uno de esos juegos que todo el mundo desea conocer. Es como si te hablan de la cuarta entrega de las películas de Indiana Jones: a ver quién es el guapo que se la pierde, aunque luego sea una porra.



Poco se puede añadir sobre la impresión que la primera parte del juego que nos ocupa causó en la mayor parte de los viciosillos que hará unos años disfrutaban de ordenadores como el Atari ST o el Commodore Amiga. Y por ello, no lo voy a hacer. Pero sí que, como culturilla, voy dar un pequeño dato: en realidad, ésta es la tercera parte de la serie, que comenzó con «Dungeon Master» y prosiguió con «Chaos Strikes Back».

Y la tercera –pese a su nombre– parte, sigue muy de cerca el modelo impuesto en aquellas dos. Muchas de las cosas que se van a describir a continuación no resultarán nuevas a la mayoría de los roleros, pero pensad que ese sistema se usó ya en la primera parte... entonces no había nada parecido. Entramos ya en una breve descripción del sistema de este mito revivido.

«DM II» se desarrolla en perspectiva tridimensional de primera persona, con la salvedad de que fue su predecesor el pionero.

Todo el desarrollo es en tiempo real, lo que significa que el tiempo no para hagas lo que hagas. Y también tus reservas de comida y agua se consumen, por lo que tendrás que procurarte alimento y bebida.

El sistema de combate es el típico: se muestran las armas y pulsando sobre ellas sacudes al enemigo si lo tienes enfrente. Según el tipo de arma y la habilidad del personaje, podrás dar distintas clases de golpes, más o menos dolorosos. Lógicamente, una vez dado el golpe esa mano no la puedes usar durante unos instantes para dar otro golpe.

RASGOS DISTINTIVOS

Pero vamos ya con los rasgos más distintivos de este JDR y que rara vez se han imitado. Uno de ellos es la forma de coger experiencia. Como en la vida misma, se coge experiencia intentando hacer las cosas: las primeras veces no te sale, pero poco a poco coges práctica, hasta que obtienes un cierto nivel de habilidad. Y así sucesivamente. Esto enlaza con el sistema de magia que usa «Dungeon Master», que es mi opinión excelente y muy realista. Los aventureros tienen maná —energía mágica— que consumen al seleccionar símbolos para los hechizos. Determinadas secuencias tienen sentido, mientras que otras no proporcionarán ningún resultado: la forma de investigar las válidas es... agarrándose a cualquier cosa mágica y viendo cómo funciona. Los hechizos son de dos tipos: de mago y de curandero. Pero, ya sabéis, la práctica es la madre de la experiencia, y ambos consumen la misma clase de energía.



La interacción con NPCs es muy limitada, quedándose en la mera compra de material a alguno de los tenderos con franquicia en el jardín de la fortaleza. Más que el argumento, lo importante es la resolución de los terribles enigmas y la estrategia para enfrentarse con los enemigos.

El juego ofrece unos gráficos notables y una gran adicción, si bien no se consigue el grado de ambientación de la primera parte; tampoco los monstruos son tan terroríficos como entonces. No obstante, ¿quién se perdería la cuarta parte de Indiana Jones, por muy mala que fuera?

Dungeon Master II

La llegada a Skullkeep se hace desde sus sótanos y a través de su jardín. En este bucólico lugar habremos de buscar las cuatro partes de la llave circular que permitirá acceder al interior de la fortaleza.

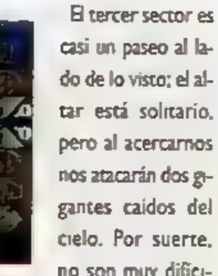
Tales sectores no están nada más entrar y dar una vuelta. Muy al contrario, se hallan bien protegidos, aunque no excesivamente escondidos. Hay uno en cada una de las siguientes zonas, siempre colocados sobre una especie de altar circular, y normalmente acompañados por una llave que abra la puerta a una nueva área del jardín.



LOS SECTORES

El primero de los sectores está en el interior de un círculo de piedra al que se llega desde la parte de los rinocerontes; la localización sería fácil y hasta agradable de pasear si no fuera por los torbellinos que la pululan.

El segundo está bien metido en una parte habitada por lobos, y con alguna ciénaga pegajosa en el camino; es ésta tal vez la parte más difícil de obtener, ya que hay muchos lobos y además son bastante durillos.



El tercer sector es casi un paseo al lado de lo visto; el altar está solitario, pero al acercarnos nos atacarán dos gigantes caídos del cielo. Por suerte, no son muy difíciles... si mantienes la tranquilidad. Porque si te empiezas a mover a lo loco, y considerando que cada vez que te acercas al altar aparece otra parejita, puedes complicarte la vida bastante.

El cuarto sector está más escondido, y exige más turismo: un cementerio, una zona llena de árboles móviles y, finalmente, la ►

cripta repleta de fantasmas y momias. Al final, lo veremos en una mesa, y siempre en la parte opuesta de la misma, por mucho que nos acerquemos a ella. Y es que en esta aventura tendremos que negociar hasta con fantasmas: prueba a poner una moneda en tu lado de la mesa y verás qué cosa tan curiosa ocurre.



Pues así habremos conseguido las cuatro partes de la llave del Clan, aparte de un sinfín de enemigos: esqueletos, gusanos, marcianos... que todos a uno intentan acabar aquí con la diversión. Pero no lo van a conseguir.

EMPIEZA LA FIESTA

Porque la verdadera fiesta empieza dentro del castillo, donde cada paso nos va a suponer un verdadero quebradero de cabeza, empezando por las tres primeras puertas.

Más adelante nos aguarda una extraña congregación de minimonjes, con un tridente de bolas de fuego, que en las manos inadecuadas puede suponer una gran catástrofe. Y está en las manos inadecuadas. Y tras esta salita un pasillo donde a cada recodo nos espera la muerte, a menos que tomemos precauciones.

Al cabo de tanto sufrimiento, llegaremos al núcleo del castillo, que tiene una sala en cada piso. Aquí podremos intuir que hay que poner en marcha una serie de máquinas, si bien no comprenderemos para qué.

La visita a las mazmorras del castillo será fructífera, máxime si sobrevivimos a su inquilino y a los hombres de roca que le acompañan, sin olvidar la madriguera de los gusanos y la ocasional aparición de esqueletos. Desolador, vamos.

Y la cosa no está mucho mejor en los pisos superiores.

Pero qué os vamos a contar: animaros vosotros a su exploración y lo comprobaréis.

Para más detalle, ver Micromanía número 14, tercera época.

Stonekeep

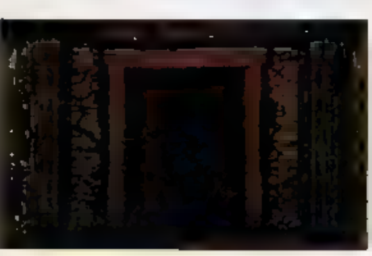
INTERPLAY
1.996

Interplay jugó con la afición hasta casi agotar su paciencia en lo referente a esta obra. En su día, nadie se creía que hubiera salido; hubimos de verlo con nuestros propios ojos y jugar con él para creerlo. Pero, sí, era de verdad. Y de una buena verdad. Ahí estaba «Stonekeep».

Ahora lo tópico es decir: "pero mereció la pena esperar". Sin embargo, yo no lo voy a decir: lo voy a escribir. Sí, mereció la pena esperar. Abramos apetito poco a poco.

Stonekeep era una ciudadela humana. Un día, como cualquier otro, sus pacíficos habitantes se dedicaban a sus labores cuando apareció el malo de la película, el Shadowking, y se los cepilló a todos de un plumazo, y encima hundió la fortaleza en un abismo. A todos menos a Drake, claro, personaje cuyo papel asumiremos nosotros. Bueno, pues esto que contado así parece un poco aburrido y prosaico, esperad a que os lo cuente Interplay en la introducción a este juego... vais a flipar.

El juego se desarrolla, al menos al principio, en las ruinas de Stonekeep. Para ello, se ha optado por una visión tridimensional en primera persona, con movimiento discreto pero de scroll continuo. Dicho scroll es excepcionalmente suave y hace que toda la aventura transcurra con fluidez.



ESPEJITO, ESPEJITO...

Un primer punto de elevada originalidad es la forma de acceder al inventario y, más aun, a nuestro héroe. Para ello, los diseñadores del juego se han inventado el espejo mágico. Así, cuando queremos poner un arma en la mano de Drake haremos que aparezca el espejito, y podremos ver nuestro careto. Según donde queramos poner el objeto, Drake –nuestra imagen– acercará el cuerpo, una mano o la cabeza. Aunque el sistema puede resultar algo complejo a primera vista, resulta sencillo y espectacular.

El sistema de combate es en pseudo-tiempo real, con cada botón del ratón controlando una mano del héroe –y, por tanto, el arma en ella enarbolada–. El inventario lo llevamos en un pergamino mágico. Otro componente del sistema lo constituye el diario –Journal–. En sus páginas se recoge toda la información que precisamos saber para llevar a buen puerto la aventura, como estadísticas de Drake –fuerza, agilidad, habilidades con distintas armas...–, pistas que escuchamos...

Hay un apartado en el Diario para las runas de magia. Para realizar hechizos necesitamos runas, junto a los llamados "Runecasters", especie de estacas en los que se colocan las runas y que contienen maná, y que se gasta al usar el hechizo. Las estadísticas, el nivel del personaje, sube con la práctica. Cuando va realizando acciones –usar un arma, caminar...– va mejorando en su desempeño y sube su nivel, lo cual está fuertemente inspirado en «Dungeon Master».

Los monstruos son bastante espectaculares, aunque suelen estar digitalizados, a mí me gustan más los dibujados, como los gusanos del segundo nivel. En cuanto a los enigmas, se basan en los típicos botones, puertas cerradas y agujeros. Parece haber poca interacción con NPCs.

«Stonekeep» es un juego de un nivel elevadísimo, un juego que fluye y se deja jugar y disfrutar fácilmente. Eso sí, cuando te engancha no te suelta.

Stonekeep



La aventura comienza en una de las torres de Stonekeep, donde nos saluda el espíritu de Thera. Aquí podremos dar nuestros primeros pasos y familiarizarnos con el interfaz del juego sin riesgo. Sólo un comentario, pista o como queráis llamarlo: si no os precipitáis a salir de la torre, pulsáis otra vez la palanca y exploráis con cuidado sus pasillos, puede que os llevéis una sorpresa, agradable, claro.

EN EL PRIMER PISO

El primer piso de Stonekeep está habitado por hormigas y shargas, esos enanos verdes tan pesados y belicosos. Más adelante descubriremos su verdadera historia. En todo caso, lo primero es ir hacia el pasadizo del Norte, desde cuyo centro podremos acceder a unas salas, en una de las cuales encontraremos el preciado Diario, en el que se irá realizando el automapa, amén de otras anotaciones interesantes.

Una vez hecho esto, dedicaros a explorar bien todo el edificio. En una de las torres encontraremos una fuente de las que reponen energía. Los enemigos son, en general, inocuos, salvo los sharga gemelos que hay en la habitación del centro, que son bastante duros de pelar. Cuando los ►



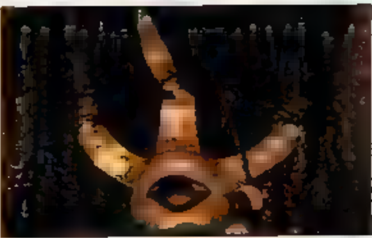
derrotes, explora bien la sala, que hay mecanismos escondidos.

El sótano de Stonekeep tiene ya la presencia del misterioso Wahooka, ser de tremendo poder, del que ahora apenas podremos apreciar una minidemostración.

Es fundamental ahora hacerse con la ayuda de Farli, un enano que encontraremos prisionero en una de las celdas. Es interesante denotar que hay varios muros falsos, que se pueden atravesar, y también podemos llegar a los aposentos de un mago. Pero al final, terminaremos en las alcantarillas de Stonekeep.

Para atravesarlas, hay que abrir sus compuertas y vaciarlas. Por ello, es conveniente ir directamente a la búsqueda de los dos cilindros que permitirán, desde la parte superior, reparar los mecanismos que llevan esto a efecto. El agua impide su





visión, pero no el posible dolor de pisarlos: cada uno está en una de las zonas a las que se accede por las respectivas puertas de los sótanos.



Cuando consigamos vaciarlas, la cosa se facilita: veremos el suelo. Pero también conoceremos a una especie de calamar gigante, con tres tentáculos equi-peligrosos, que hemos de cortarle. Su punto débil es la lentitud; nuestro punto fuerte, las armas contundentes con que lo podemos sacudir.

Si acabamos con él, descubriremos que portaba una estatuilla de pegaso, que permite abrir el portal que, desde Stonekeep, lleva a nuevas zonas desconocidas.

AHORA SÍ

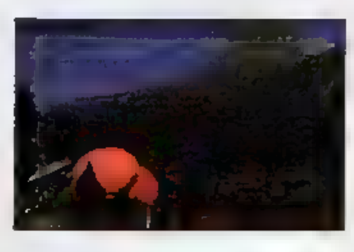
Nuestro trayecto comienza ahora de verdad. Y nos va a llevar por las minas de los Sharga, hasta las zonas habitadas por los Throgg, que resultarán ser una raza sin compasión que tiene esclavizados a los Sharga. Más allá, podremos visitar una fortaleza de enanos, liberar a una señora dragón, transportarnos al reino de las hadas y de los trolls... y aún estaremos lejos del Palacio de las Sombras.



Entomorph

SSI/MINDSCAPE
1.996

«Entomorph» nos traslada a unas islas próximas al continente, donde vamos a tener –o padecer– un nuevo ataque de los oscuros. Esta vez, en forma de plagas de insectos, haciendo que los humanos se unan a su género, que se transformen en bichos.



Y en esta envidiable situación aparece nuestro héroe, máxime considerando que él es otro candidato a tan agradable metamorfosis. Se nos deja totalmente solitos en la costa oeste de Hamis, sin tener idea de nada, y pretenden que salvemos a la población de las diversas plagas de hexápodos..

ENTERARSE DE ALGO

Y qué haremos nosotros para sacar las castañas del fuego. Pues procurar hablar con todo el mundo pacífico y enteramos de cosas que nos permitan proseguir en nuestro avance hacia... ni idea. Son los distintos personajes que encontraremos en nuestro deambular los que van a marcar el desarrollo de la aventura, en un estilo cercano al de «Veil of Darkness».

Cuando consigues que alguien te hable de determinadas cosas, ocurren distintos sucesos en la isla, que nos permitirán dirigirnos al siguiente destino, hasta entonces cerrado a nuestra curiosidad. Destaca la presencia intermitente de un narrador, el maestro que cuida al hermano menor del protagonista, que, en compañía del mozalbete, aparecerá en determinados momentos, interrumpiendo el flujo de la aventura, para narrar nuestras andanzas, posiblemente dando datos relevantes para nuestros quehaceres. Es un aspecto muy original en este juego.





El sistema de combate es de golpes en tiempo real, muy cercano a lo que sería un arcade. Y en cuanto a la magia, se basa en los típicos puntos de magia, que se reponen con el paso del tiempo. Los hechizos los vamos encontrando en nuestras exploraciones, y tienen forma de medalla. Los que deseemos tener más a mano –hasta tres– se colocan en sendos huecos en la parte inferior de la pantalla. Una vez escogidos, para lanzarlo basta con pulsar sobre el botón adecuado, manteniendo la pulsación hasta alcanzar el poder deseado. En ese momento, se lanza el hechizo, con lo que veremos a nuestro héroe hacer los gestos necesarios para conducirlo con éxito; hay que destacar los detalles del juego: por ejemplo, la piel toma un color metálico cuando llevas un hechizo de escudo.

AL HABLA CON LOS NPCS

En cuanto a las conversaciones con NPCs, pacíficos, por supuesto, se lleva a cabo de la forma habitual. Tras cada contestación del contertulio, se nos deja elegir la frase que vamos a decir de entre unas cuantas, y así sucesivamente hasta que el NPC se harta de nosotros o viceversa. Esta faceta es fundamental en la aventura, para enterarte de algo del argumento.

«Entomorph» es un JDR que funciona sobre Windows. Su interfaz con el usuario está muy cuidado; los gráficos son de notable calidad, muy claros, nítidos y perfectamente reconocibles, aunque correspondan a objetos pequeños. Un ejemplo, los cangrejos o las caracolas. También destaca el gran colorido con que están hechos todos los elementos intervinientes, sean bichos, personas o cosas. Finalmente, también es muy suave el movimiento de personajes y escenario.

Entomorph



Todo comienza en la pequeña isla de Hamis, a la que no había retornado nuestro héroe desde su niñez. Los problemas con los insectos son ya de cierta gravedad, aunque no de la virulencia que sufriremos más adelante. Lo malo es que se ha perdido la protección de la Ninfa del Agua, y el único que sabe cómo convocarla es el Shaman, que en paz descanse.

Por suerte, hay una forma de invocar a su espíritu. Ello exigirá su amuleto, sangre suya y un cuervo. El primero y el tercero no son problemáticos, pero sí llevar la sangre al cuerpo del Shaman. Con una esponja tal acción resultará factible. Hecho el ritual, el Shaman resucitará brevemente y se encaminará hacia el Norte a la carrera para conseguir la protección de la Ninfa, cuya llegada podremos observar –y nuestro concepto de Ninfas que tenemos como hermosas señoritas se difuminará–.

Tras esto, llega Clorin en su barco, que nos presta para que nos lleguemos a Phoros. Aquí la cosa de los insectos ha dejado de ser divertida para alcanzar el grado de preocupante.

EN PHOROS

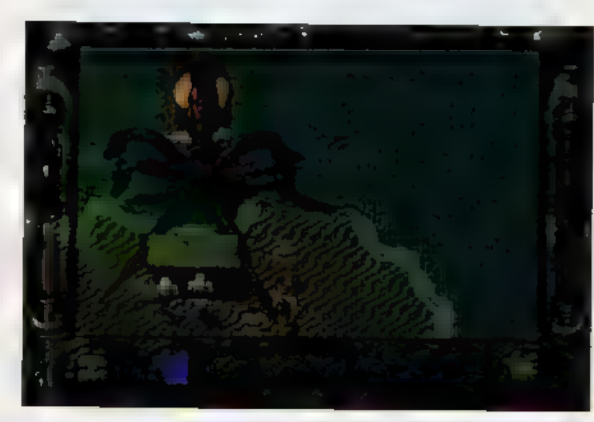
La capital de Phoros es Saltmoon, y aquí es donde aparecemos, en mitad de unas fiestas, en que los nobles han devuelto la "Jagtera" al pueblo, y están convidando a todos a un nectar especial. La Jagtera consiste en una especie de escarabajos que históricamente han ayudado a Phoros en sus tareas. Todo sería bello y bucólico, si no fuera porque encontramos una nota sospechosa en la casa de los nobles, sobre una serie de ciudades "convertidas". Aunque quizá sea más correcto hablar de "metamorfoseadas".

Para más información, hay un grupo de rebeldes en la isla, con los que conviene tener contacto; con ellos, está la hermana del protagonista, Sulliana, que te pone al día del tema. La isla está tomada por insectos gigantes: hay abejas, hormigas, arañas y escarabajos; y además, están los nobles, que parecen controlar todo el cotarro.

CONTRA RELOJ

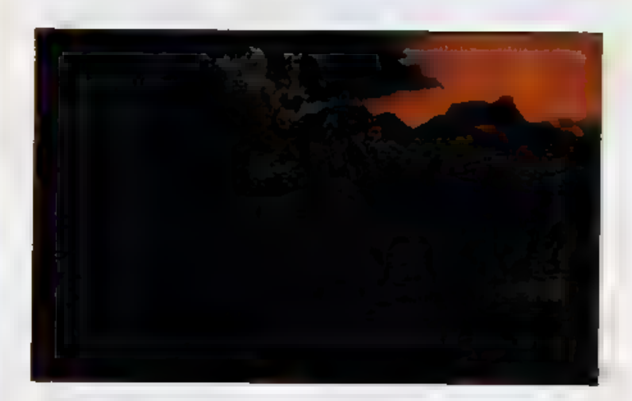
Y aquí nos metemos en una carrera contra el reloj, en la que tendremos que ceder parte de nuestra humanidad a los insectos, encontraremos razas perdidas y podremos contemplar cómo un paisaje queda erosionado por una insistente plaga de insectos. No es nada fácil la tarea encomendada en esta ocasión.

Para más detalle, ver Micromanía número 14, tercera época.



Anvil of Dawn

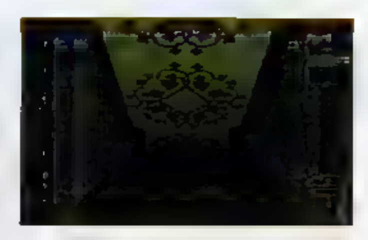
NEW WORLD COMPUTING
1.996



Pocos títulos más surrealistas, al tiempo que sugerentes, que el del último JDR que nos presenta New World Computing, la productora detrás de la saga de «Might and Magic». Traducido, para los que aún no lo hayan buscado en el diccionario, significa "El Yunque del Amanecer". Seguro que con esta pista ya sabéis de qué va.

Transcurre, «Anvil of Dawn», en un territorio asolado por la guerra, cuya causa está en la aparición de un poderoso mago. Y precisamente es tras sus líneas donde se va a transportar nuestro personaje, para estudiar sobre el terreno las posibilidades de derrotar a tan poderoso adversario.

Durante sus andanzas, se encontrará con todo tipo de enemigos, así como extraños aliados. Y esto ocurrirá en los lugares más extraños que se pueden imaginar: ciudades subterráneas, galeones hundidos, árboles gigantes...



En fin, «Anvil of Dawn» proporciona una aventura repleta de variedad.

LOS DIVERSOS SISTEMAS

El sistema de combate es de golpes en tiempo real y sin presencia aparente de estrategia. El sistema de hechizos es el convencional, con gasto y reposición temporal de puntos de magia. Lo que no son tan convencionales son los hechizos disponibles, y la forma de llevarse a cabo. Podremos ver sus efectos de forma física: por ejemplo, si hacemos un "Iron Fist of Chaos" delante de nosotros se formará un puño que volará a por el enemigo. Los hechizos se dividen en siete órdenes de magia, a saber: tierra, viento, agua, fuego, rayo, carne y vacío.

MUCHA INTERACIÓN

Sí, hay mucha interacción con NPCs, aunque poco sofisticada. A cada comentario del NPC se puede escoger una palabra de entre una



lista propuesta, a la que el NPC contestará con una nueva parrafada. Pero este es el método para obtener información y saber qué hacer en cada momento.

Como ya se ha dicho, hay una gran imaginación empeñada en diseñar los NPCs que encontramos, nada habituales: demonios encadenados, humanos deformes, mascotas de magos...

Sin embargo, el aspecto más espectacular del juego ha de ser el mapa exterior y el movimiento por él. Si bien, la gran parte de la aventura se desarrolla en el interior de construcciones y con perspectiva tridimensional de primera persona, para ir de unos a otros saldremos a la superficie y podremos gozar de movimiento cinemático, de gran calidad y colorido, y de la visión de un mapa completo del mundo, con los sitios a visitar, todos ellos a cual más llamativo.

PROPORCIONES ÉPICAS

«Anvil of Dawn» ofrece unos gráficos excelentes, sobre todo en los escenarios exteriores, si bien los NPCs, sean pacíficos o violentos, tienen un aspecto algo infantil.

Por resumir, «Anvil of Dawn» es un JDR de proporciones épicas, de imprescindible recorrer para el aventurero que se precie, que destaca por la gran originalidad de todo tipo de entes que encontramos en nuestro recorrido: escenarios, enemigos y personajes.



Anvil of Dawn

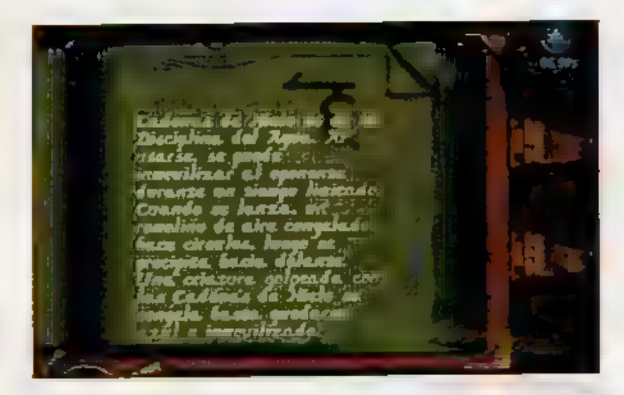


La elección del personajes no es crítica, aunque sí afectara levemente al desarrollo de la historia, dado que nos encontraremos con los otros héroes en un momento u otro de la misma. Por supuesto, ellos siempre en una situación peor a la nuestra: sometidos a tortura o exhalando su último aliento. Tras recorrer el interior del Palacio Real, seremos transportados tras las líneas enemigas, en concreto a la fortaleza del Grifón. Aquí conoceremos a Lord Gryphon que nos recomendará la busqueda de su leal Parsafal. Pero esta fortaleza es sólo un destino intermedio para llegar al Mago de la Dark Lantern, quien parece ser el único que, tal vez, conozca algún punto débil del enemigo.

BAJO LAS AGUAS

El acceso al faro... ¿qué acceso? Por desgracia, el camino está hundido bajo las aguas. Y por suerte, de la fortaleza habremos debido obtener un poderoso hechizo con la capacidad de levantar estructuras artificiales: "Heavenly Mend of Unseen Artisans".

Y sí, el Mago parece tener alguna idea, pero nada concreta. En las cercanías hay un galeón hundido, y en su bodega hay un poderoso demonio atrapado. Quizás él sepa algo más.

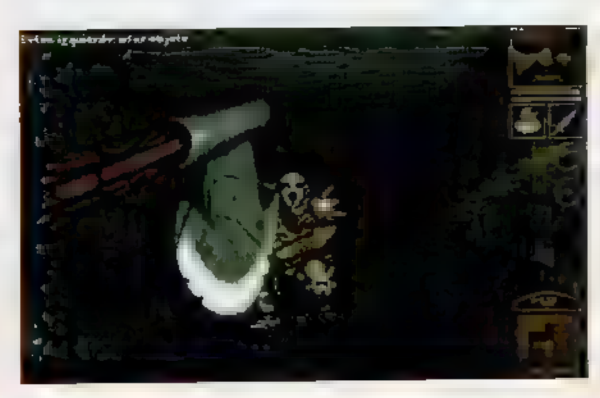


Ya no hay hechizos que nos formen un puente hasta el galeón, que podemos ver desde las afueras del faro.

Por ello, hay que atravesar un laberinto submarino. Algo realmente terrible para los hombres normales y mundanos, a menos que cuenten con algún medio sobrenatural, como puede ser una Concha Marina.

LA URNA MÁGICA

Eventualmente, llegaremos al interior del barco, donde acechan los espíritus de los corsarios. Y entre ellos, el citado demonio, de gran parecido a un pulpo. Él sí sabe cómo derrotar al Enemigo, pero no lo dirá gratis: te dará ocho pistas, una por cada corazón que le lleves de los marineros, pues necesita ocho para liberarse.





Con esto, por fin sabremos dónde dirigir nuestros pasos: ya tenemos una esperanza, una remota posibilidad, que pasa por conseguir ocho objetos especiales y combinarlos en una urna. Dicha urna es el único recipiente que puede soportar el Dark Slag, fuente de poder del malo. Y no basta con ello, pues habrá que tratar de destruir tal cosa. Vamos, que todavía tenemos bastantes problemas:

1) Encontrar los ocho objetos con que construir el cofre.

2) Conseguir que alguien nos lo haga.

3) Metemos en el interior de la fortaleza enemiga y hacernos con el Dark Slag, que a buen seguro estará bien protegido.

4) Llevar el Dark Slag a algún lugar donde podamos destruirlo y acabar así con la pesadilla para siempre.

LOS GRANDES ABISMOS

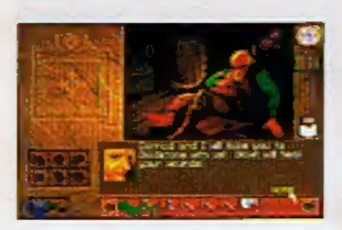
Pero es que, encima de todo esto, que nadie se piense que los viajes por este mundo están exentos de peaje. Hay dos grandes abismos: uno cruza el mundo de este a oeste, y separa el territorio de los malos del resto del mundo. El otro va hacia el Sur desde el Gran Abismo, que así se llama el anterior. Para cruzar este hay dos posibilidades: un puente y una fortaleza llamada The Barrier, en poder del enemigo y habitada por la especie de los Babuinos Gigantes.

Pero aún más difícil parece atravesar el Gran Abismo: sólo hay una forma conocida: a través de la Gorge Keep, en la que las fuerzas enemigas están hacinadas de tanto soldado como hay.

¿Qué, divertido? Ya veis que la aventura no ha hecho más que empezar. Por lo menos, sabemos que hay una posibilidad de derrotar al Enemigo y acabar para siempre con sus maldades. Que lo consigamos no está tan claro. Pero es ahí donde los maníacos demuestran sus agallas.

Un futuro prometedor

LANDS OF LORE II
WESTWOD/VIRGIN



La continuación del clásico de Westwood va a llevar el subtítulo de "Guardians of Destiny", y puede convertirse en el abanderado de una nueva generación de JDRs, caracterizados por una realización gráfica exquisita que hará que la inmersión del jugador en el mismo sea total. El mundo de «Lands of Lore II», realizado en 3D en tiempo real, nos permitirá una libertad de movimiento de 360 grados sobre sus decorados renderizados creados con unos patrones de realismo muy refinados, en los que el vídeo y los personajes reales se integrarán con los gráficos creados por ordenador. Destacará igualmente la inteligencia artificial de los personajes, que hará su comportamiento más realista.

ULTIMA IX: ASCENSION
ORIGIN



Pero, ¿qué podemos deciros sobre él que los fanáticos de Lord British no sepáis ya? Que es la culminación de la saga Ultima, que entra en el grupo de los juegos 3D más reales con un engine que superará todo lo visto en JDRs similares. Que los puntos de vista de la acción se podrán rotar para no perder detalle. Que los personajes, objetos y decorados han sido realizados a mano y posteriormente animados y renderizados para dotarles de una viveza y belleza nunca vistas.

Que el mundo de juego seguirá siendo tan inmenso como de costumbre y que van a estar presentes todos los ingredientes que han hecho de la serie Ultima el clásico que ya es. ¿Se puede pedir algo más?

DIABLO
BLIZZARD



Las primeras imágenes que hemos tenido ocasión de ver de la próxima creación de los autores de «Warcraft» son impresionantes. Cavernas y edificios dotados de una ambientación increíble. Monstruos gráficamente espeluznantes que nos harán palidecer cuando los veamos en movimiento. Y sobre todo, tendrá mucha más acción que cualquier otro JDR, pero sin perder los componentes clásicos del género. «Diablo» será un exponente más de la nueva generación de JDRs que se desarrollan en mazmorras 3D isométricas, pero participará además de toda la experiencia de Blizzard creando juegos divertidos y jugables. A priori, otro gran bombazo, y con unas posibilidades multijugador amplísimas.

THE ELDER SCROLLS: DAGGERFALL
BETHESDA SOFTWORKS



Esperemos que ya que no lo hizo «The Elder Scrolls: Arena», que el segundo capítulo de esta saga de JDR de Bethesda, sí llegue a nuestro país. También se desarrolla en un entorno 3D de libre movimiento, creado con Xngine, que da lugar a un mapeado impresionante –miles de kilómetros cuadrados– con todo tipo de localizaciones para explorar y cientos de NPCs con que interactuar. Además, el jugador podrá diseñar a su gusto no tan sólo sus personajes, sino también los hechizos, pociones, objetos mágicos y construcciones. La trama será compleja, con un profundo argumento con distintos finales según las acciones del jugador. Suena muy prometedor.

Un futuro prometedor

SHADOWS OVER RIVA
SIR-TECH



Otra compañía clásica que nos trae de vuelta mundos semi desconocidos en nuestro país. ¿Alguien recuerda «Realms of Arkania: Star Trail»? Pues «Shadows over Riva» es su continuación, el capítulo final de la serie. En la tónica 3D isométrica de toda la vida, pero con gráficos a la altura de los tiempos que corren, lo último de Sir-Tech será un JDR de lo más clásico. Con diferentes tipos de escenarios, más de cincuenta monstruos y cerca de 400 armas, objetos mágicos y hechizos con los que combatirlos, la diversión estará más que asegurada. Y además con tres distintos niveles de juego, que suavizan el rol más puro hasta convertirlo en una aventura "light".

DEATHKEEP
SSI



Aprovechando la exclusividad que tienen con "Advanced Dungeons & Dragons", SSI continuará desarrollando JDR ambientados en estos mundos. «DeathKeep» es el último de ellos, creado en principio para 3DO y en preparación para Windows 95. Nos esperan 25 mazmorras, cada una de ellas formada por 8 pisos repletos de monstruos de un total de 30 tipos distintos. Además de los consabidos puzzles y trampas que pondrán a prueba nuestra innata habilidad aventurera. Serán tres los caracteres entre los que podremos escoger para afrontar este JDR 3D que se desarrollará por los más variados parajes de los mundos de "AD&D". Podemos estar frente al más impresionante JDR para Windows 95.

Compañías que han hecho historia

WESTWOOD





Que un juego, sea de lo que sea, y si es de rol mejor, vaya con la firma de Westwood, es ya de por sí una garantía de calidad. Cuando el rol estaba en su máximo apogeo y todas las compañías tenían alguno en su catálogo, Westwood adoptó la antigua técnica usada en juegos como «Bard's Tale» y «Dungeon Master» para dar un gran mazazo a las bases del género. Surgió entonces «Eye of the Beholder», de lo mejorcito a nivel de historia, jugabilidad y gráficos, la gran asignatura pendiente de los JDRs creados hasta entonces.

Pero los paseos por estas mazmorras nos duraron bastante poco, ya que en Westwood no se durmieron en los laureles y volvieron a golpear con la segunda parte de «Eye of the Beholder», que empequeñeció a la primera en todos los aspectos, imponiendo una mayor variedad de escenarios, objetivos y enigmas. La saga se consolidó definitivamente, y aún hubo una tercera parte, que no obtuvo la misma notoriedad que las anteriores, quizá porque Westwood no tuvo nada que ver con ella.

Más que nada porque estaban muy atareados preparando una nueva obra maestra, que sentaría precedente y se convertiría, sin saberlo, en uno de los últimos que usaban la perspectiva en primera persona estilo «Dungeon Master».

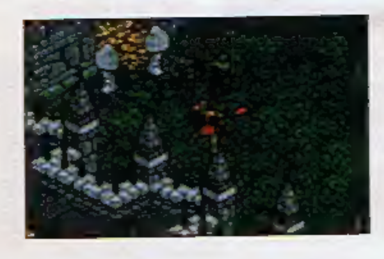
Hablamos de «Lands of Lore», un JDR muy abierto, asequible, entretenido y con el nivel argumental y gráfico "made in Westwood", y que constituirá una buena referencia para el futuro más próximo, que nos traerá su esperada segunda parte.

Compañías que han hecho historia

ORIGIN

Al relacionar Origin con el rol nos vienen a la mente de forma indisoluble otras dos palabras: Lord British. O Richard Garriott, como se prefiera, el creador y absoluto responsable de la serie "Ultima", auténtica crónica histórica de los JDR desde sus modestros orígenes hasta la actualidad, en que el rol conquista Internet de la mano de «Ultima Online».

Desde «Ultima I», publicado para Apple II y Commodore 64, y desarrollado con un interface gráfico mínimo, la saga "Ultima" ha mantenido una línea argumental sólida que se continuaba con cada nuevo juego. Hasta la publicación de «Ultima VI», inédito en nuestro país como todos los anteriores, los juegos de la serie se habían movido por todos los desarrollos de juego existentes para los JDRs.



Hubo incluso una incursión en los mundos 3D en primera persona a través de los dos títulos «Ultima Underworld». En el mencionado «Ultima VI» se tomó una orientación mantenida hasta hoy, en que esperamos la salida de «Ultima IX». Lord British adoptaría definitivamente la realización isométrica pseudo3D que le dió para realizar un mundo tan inmenso, completo y complejo como era Britannia, con todos los elementos que le convertían en algo casi real.

Ultima es la sublimación del rol, son JDR en el sentido más amplio de la palabra, donde el jugador tiene absoluta libertad tanto en la exploración del mundo hasta sus más escondidos recovecos como en la realización de cualquier acción con el entorno e interacción con los personajes. El mundo de Ultima atrapa al jugador que se introduce por primera vez en él, y no lo suelta, conduciéndolo irremisiblemente hasta la siguiente aventura. Es rol inmortal, adicción en estado puro.


MICRO
mania